TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

本期特别推荐：完全攻略　星之海洋2　私立公平学园

特辑　Dreamcast追踪报道



1998·10

现代电子技术

在风之丘公园……



World of Technology
Tecno Soft

机种：PS 类型：AVG 厂商：Tecno Soft 媒体：CD-ROM

風の丘公園にて

在传说的风之丘，一幕感人、
浪漫的爱情故事展开了……



川奈深雪



末月こよみ



式町夕



夏树水帆







卷首语

十月对于游戏业界来讲是个重要的月份，因为本月的 9、10、11 三日，在日本千叶将举行规模盛大的游戏展，它必将吸引全世界无数玩家的目光，也必将成为新闻媒体争相报道的焦点。届时本刊也将派专人前往大会现场采访，以最快的速度和最详实的资料为广大读者奉上有关游戏展的专题文章!

沉寂已久的“电脑宝岛”栏目在本期重出江湖，这当然也是应广大读者的强烈要求，毕竟我们杂志的名字是叫“电子游戏与电脑游戏”，太过头重脚轻，岂非有名实不符之嫌? 但是，目光敏锐的读者恐怕也早已发现，本刊一向是以电子游戏为主，电脑游戏为辅，这一方面是适应市场发展的需要，另一方面也体现了我们在电子游戏方面的特长! 长久以来，电脑游戏栏目是保是留，各方面的呼声都有。究竟日后此栏目如何定位，在杂志中又将占到多少比重，这些问题一直困扰着我们。此次我们正式向各界读者征求意见，希望大家来信不吝赐教，以使我们能尽快得出结论，找到一条真正符合读者口味和利益的道路!

(月刊)1998年第10期(总第101期)　　1998年10月1日出

现代电子技术
电子游戏与电脑游戏

☆业界传真 COMING SOON

☆新作指南 NEWEST GUIDE

☆超攻略道场 FIGHTING LAND

☆漫园 COMIC PARK

☆纵横四海 COLUMN

☆编读往来 EDITOR & READER

☆电脑宝岛 PC ISLAND

☆广告 ADVERTISEMENT



主办单位:陕西省电子技术情报站
主编:张忠智
执行主编:张建军
策划总监:冠文
责任编辑:BLUE
美术编辑:陈世杰
编辑出版:陕西电子杂志社
西安小寨纬二街西段8号
发行部地址:西安市雁塔路南段11号
邮编:710054
广告业务及咨询电话:029-7809070
印刷:陕西省兴平市印刷厂印刷
刊号: CN61-1224/TN
ISSN 1004-373X
广告登记证号:陕工商广字01-036号
定价 6.50元

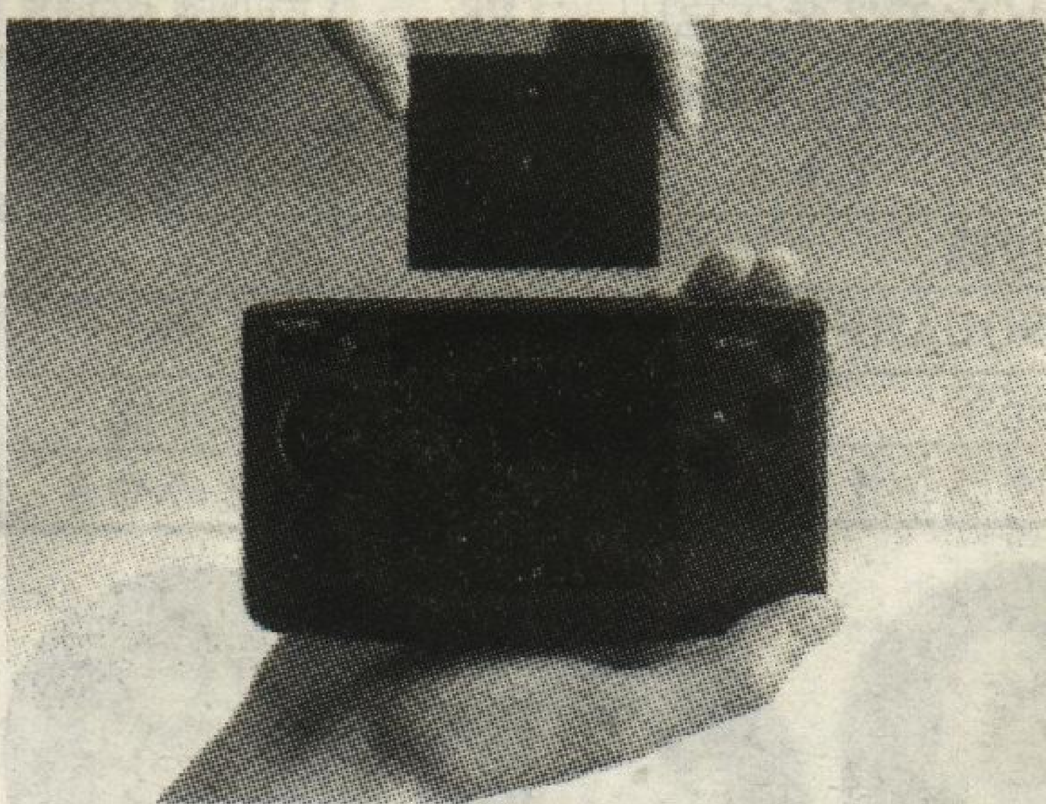
重要启示

本杂志因发行量增大,广告业务也日渐增多,所以敬请所有广告客户能够及时与我社广告部联系,以免延误。广告咨询电话为:029-7809070。

游戏业界 NEWS DIGEST 新闻摘要



NEO GEO POCKET 最新特报

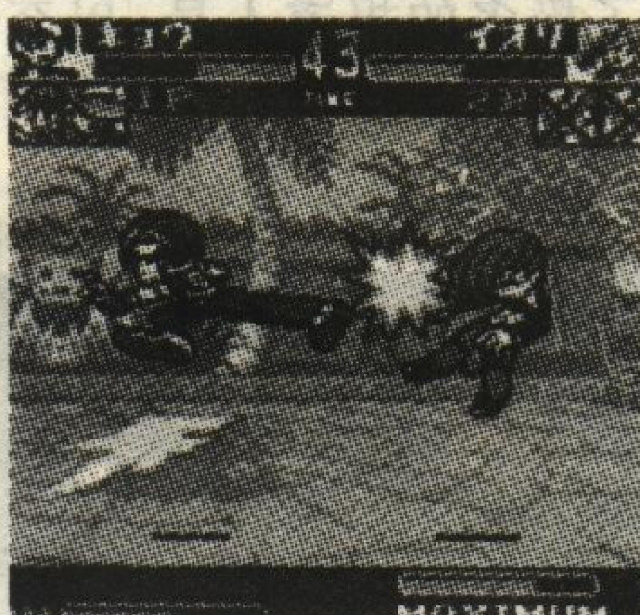


特讯！以前所说的 SNK 的携带游戏机，“NEO GEO POCKET”的最新情报已经得到了！本次把这件新硬件的情报全部告诉大家。

首先引人注目的是在这个世界上首次公开的硬件本身的照片！在手心型号的机外壳上，搭载了 160×152 dot 的黑白色 8 阶调液晶画面。机体颜色包括照片上的深灰色，予计还准备了数种类型的颜色模式。至于性能如同下面表中所说的，CPU(中央演算处理装置)是 16 Bit。内藏锂电池，可以保存游戏的数据。做为内藏机能，搭配了日历、星占、世界计时、警铃 4 种。电池是 2 个 7 号干电池，可以连续游戏 20 小时以上(碱性电池使用时间)。还有主机上设置了专用的 AC 转接器，在家庭中游戏时也可以使用这个。当然也搭配了通信机能。这些点是现今已经明晰了的“NEO GEO POCKET”的大致情况。

引人注目的“NEO GEO POCKET”的开始销售日是 10 月下旬，价格为 6800 日元(予定价)。在硬件推出的同时，对应的软件也相继予定出场。还有关于传说的与 Dreamcast 的联动的详细情况，现今还不清楚，这个还得等着以后的情报。

同主体同时销售的 8 个游戏！



在前面，关于“NEO GEO POCKET”的硬件方面进行了详细的介绍，这里对同一硬件的软件加以介绍。当然这是国内初次公开！

在下表中有与硬件同时予定销售 8 个游戏。有格斗游戏，育成模仿、体育，实际上是变化丰富的。其中特别引人注目的是“格斗之王 R－1”，是受人欢迎的格斗游戏“KOF”的“NEO GEO POCKET”版，照片上那样，变形了的草雉京和八神庵正展开激战。当然也对应通信游戏。“格斗之王”迷等至今天已为时不远了。SNK 除表中的 8 个作品之外年内还予计销售数个游戏。等着开始销售吧！



名称	类型	简介
格斗之王 R－1	ACT	人气格斗游戏的移植作
美露的成长日记	SLG	女孩育成的游戏
N. G. 杯 98 足球	SPT	有趣的足球游戏
棒球明星	SPT	正统的棒球游戏
网球(暂名)	SPT	网球类游戏，详情未定
泡泡大赛(暂名)	PUZ	智力类游戏，详情未定
将棋之达人	TAB	将棋类游戏，详情未定
无处不在麻雀	TAB	可轻松上手的麻将游戏



这就是实际尺寸的 N. G. POCKET

N. G. POCKET 机能详解

基本性能	CPU:16 Bit
	液晶显示屏幕:160×152 dot
	内存:16 KB
	内置记忆体及电池
外型尺寸	纵幅:7.4cm
	横幅:12.2cm
	高:2.4cm
本体重量	130g
使用电池	7 号电池×2
机能	年历、世界时钟、占星功能、警铃
其他	可配备 AC 电源
	使用立体声耳机
	有通信器接续端子



ENIX 新作发布会 许多偶像出席



由 ENIX 予定于 11 月 26 日销售的 PS 专用冒险类游戏“ユーラシアエクスプレス杀人事件”的发布会于 8 月 6 日举行。

“ユーラシアエクスプレス杀人事件”是 ENIX 新近提倡的全篇写实的“シネマアクティブ”系列的第一炮。而且在发布会上出演此游戏的 8 位偶像到会，现场来了极多的报道人员，以至于偶像们的拍摄秘闻都被提及。发布会变得盛大且华丽。其中游戏的制片人 ENIX 的斋滕阳介如下说：“这是个因为写实而可以在自己也参与演出的心情下来玩的游戏。是个充满自信的作品，希望大家来玩。”由许多演员出演的这个“ユーラシアエクスプレス杀人事件”，对于演员们的演出人们会有定论的。



艺人出演的游戏增加的原因是?



如同前面写的，游戏中由有名的偶像演员或明星来出演，配合是十分显眼的。然后游戏中启用艺人的理由是什么呢?就此向“ユーラシアエクスプレス杀人事件”的斋滕制造人寻问。“是所说的燃起焰火的意思。实际上由有人缘的艺人来出演的本身具有很强的话题性。即使是不玩游戏的电影或电视的爱好者，也可以给之以强烈的吸引。”(斋滕)

在下方就是最近由艺人演出的(正在制作)主要的游戏表。认真地看吧。

标题	生产者	类型	主要出演者
街	チュンソフト	SS、PS	ダンカン等
国王游戏	ソシエッタ代官山	PS	吉田里深、松田纯等
STOLEN SONG	SONY. Computer Entertainment	PS	布袋寅泰
大幽灵房费～浜村淳的实话怪谈	ヴィジット	PS	浜村淳
世嘉三四郎·认真游戏(假题)	世嘉	SS	藤冈弘
another memory	SQUARE	PS	松下惠
サファリ东京	光荣	PS	森高千里
なみろむ	オラシオン	PS	中岛みやき


夏本加奈子

马渕英理何

佐藤仁美

新山千春

深田恭子

加藤爱

中岛礼香

东山麻美



规模是迪斯尼游乐园!？麦克在日本建设游戏游乐园



世界超级明星麦克·杰克逊在日本国内建设巨大的游戏乐园！这是在 7 月 27 日在东京的饭店举行的麦克·杰克逊·日本株式会社设立发表会上公开的。

麦克·杰克逊·日本，是以给孩子们梦为目的而设立的公社，除游戏乐园外，予定还经营玩具连锁店等。在该社的事业开展说明中，麦克亲自讲叙了游戏乐园的构想，并由此从游戏乐园的企画、建设到运营全部参与进去。

“要建设一个充满了孩子们心跳的梦的游戏乐园。”(麦克)

可惜的是中意的建设场所、予计开园日期没有定下来。这回来到日本的麦克偷偷去了东京ジョイポリス，这样喜欢娱乐地区的麦克，我们看看他能建设出什么样的乐园。







福田先生监修的占卜カロリ一计算机“Body ツクール”

来自アスキー，可以简单进行カロリ一计算并且具有占卜机能的携带型カロリ一计算机“Body ツクール”开始销售了。这个计算机是以预先输入的 1000 种以上的食品数据为基础，对カロリ一摄取量进行计算。而且大家十分熟悉的福田有宵先生监修的占卜也可以玩到。由 8 月下旬开始发售。



这种 Body ツクール有 3 个人可获得礼品。想要的人请与日本“Body ツクール”系联系。



Team 17 加入 Dreamcast

在国外以推出《WORMS》系列游戏而闻名的生产商 Team 17，已正式宣布加入 DREAMCAST 的生产商行列，打算从 9 款即将推出的游戏中选出三个移植到 DREAMCAST。

Team 17 现时开发中的游戏有 PS 版的 P. i. G Wormageddon、Stunt Car Grand Prix 及 Addiction Pinball，虽然仍未知道移植往 DC 的是哪个游戏，但对于愈来愈多生产商宣布推出 DC 游戏就始终是一件好事。



日本TGS 98秋参展商名单

日本的大型游戏展"TOKYO GAME SHOW'98秋"已定于今年10月9、10、11日在千叶幕张国际展览中心举行，今次的展览同样加入了不少著名的电脑游戏生产商，而为了回应近年不断发展的网上游戏，主办单位甚至设立了一个"NETWORK GAME CORNER"。

在现在已公布了的89家参展商之中，SONY、SEGA及SNK等硬件生产商预计会出现一场龙争虎斗，但奇怪的是任天堂仍然没有参加，似乎他们打算留待11月的"NINTENDO SPACE WORLD"才作出大规模的反击。

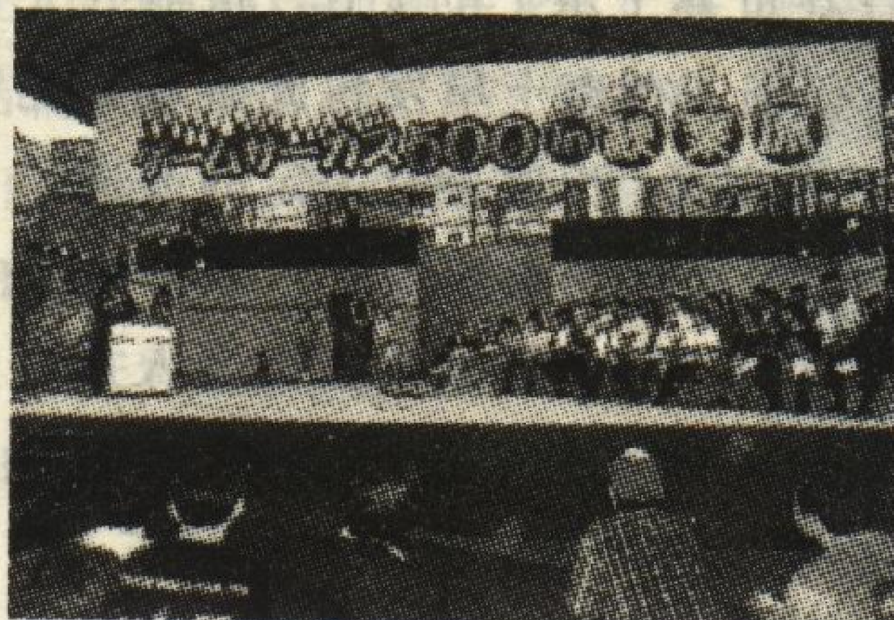
现时已公布之参展商名单

Acclaim Japan Ltd.
A－Create Co.,Ltd.
Alexel, Inc.
Altron Corporation
Arc System Works Co.,Ltd.
Artdink Corporation
Ascii Corp.
Ask
Atlus Co.,Ltd.
Bandaimedia
bandai Visual Co.,Ltd.
Banpresto
Broccoli
Bullet－Proof Software, Inc.
B－Young Co.,Ltd.
Cam/Bell, Ltd. Capcom Co.,Ltd.
Create
Culture Publishers Inc.
Data East Corp.
Dempa Publications, Inc.
Electronic Arts Victor Inc.
Enix Corporation
Entertainment Software Publishing Inc.
First Smile Entertainment
Gagacommunications Inc.
Genki Co.,Ltd.
Hakuhodo Inc.
Hearty Robin
Hudson
Human Academy
Human Corporation
Ichikawa Software R&D Co.,Ltd.
Imagineer Co.,Ltd.
Imax
Increment P Corp.
Interchannel, Ltd.
Intermedia Company
Itochu Corporation
Jaleco Ltd.
J wing Corporation
Kadokawa Shoten Publishing Co. Ltd.
Kodansha Co.,Ltd.
Koei Co.,Ltd.
Konami Co.,Ltd.
Konami Computer EntertainmentSc[illegible]
Lay－up
Locus Co.
Masudaya Corporation
Mathilda
Media Works Inc.
Micro Cabin Corp.
Microsoft Co.,Ltd.
MTCI Co.,Ltd.
M2TO Inc.
Namco Ltd.
Nec
Nihon flex Co.,Ltd.
Nippon Computer System Corporation
Nippon Cultural Broadcasting
Nippon Telenet Corporation
Pioneer LDC, Ltd.
Riverhillsoft Inc.
Sammy
Sega Enterprises, Ltd.
Shinseisha Inc.
Shogakukann Production
SNK Corporation
Soft Bank Corp.
Sony Computer Entertainment
Square Co.,Ltd.
Sun Corporation
Taito Corporation
Takara Co.,Ltd.
Tamsoft Corporation
T&E Soft, Inc.
Tecmo, Ltd.
Teichiku Co.,Ltd.
Telenet Japan Co.,Ltd.
TMF
Toho Co.,Ltd.
Tokumashoten Co.,Ltd.
Tokyo Technical College
Tomy Company Ltd.
Toshiba－Emi Limited
Ubi Soft Entertainment
Victor Interactive Software Inc.
Video System Co.,Ltd.
Yanoman Corporation
Zest



夏日游戏边秋叶原大集结

游戏サーカス500 in在秋叶原召开



7月25－26日，在秋叶原的站前广场召开了"游戏サーカス500 in在秋叶原"的集会。知道的人有许多，这个集合是由周刊ファミ通企画制作的。

在会场内，舞台活动和新作体验角等活动十分热闹。特别是在主舞台举行的活动，有许多的游戏制作者和著名人士参加，大会场内沸腾了一样。还有许多的游戏制作商在会场内设立了专点展出。是新作游戏的大会还举行了原创产品的销售，引起了与会者的注意。其中有卖点心和产品的KONAMI摊点，在其周围黑压压围了许多人可见其受欢迎程度。这个"游戏サーカス500 in在秋叶原"取得了大成功。





可惜的是天气恶劣，两天活动中下了好几次雨，但还有大约65000人到场。活动是盛况空前。这类活动真希望自己也能参加。



在黑暗中闪光！透明的闪光手柄出场！

由ホリ电机生产的，PS专用的手柄"グリップコントローラーPS闪光"开始销售了。受到光照之后拿到暗一些的地方，按键与PS标志会发光。



这种手柄每色有两个不同颜色，现阶段共计有6个样式。请寄信到SCE"得到闪光手柄"系。不要忘记写上自己想要的颜色。



限定暑假的游戏学校

从8月3日到7日，游戏学校KCE(KONAMI Computer Entertainment)学校，在东京本校和神户本校，举办了暑假体验讨论会。

这是个为希望成为游戏过关专家的人举办的，可以学习程序及设计等，是限定在暑期的研究会。许多对于制作游戏感兴趣的普通人参加了。"课程是游戏开发的实际内容。虽然时间不是很长，但大家仍然认真地学习。"(KCE School公报)

同校中由秋天开始的为了发展本次讨论会而举办的短期课程开学。对于游戏制作感兴趣的人不想去吗？

PS最新游戏特报

据最新消息，BANPRESTO在世嘉土星上的大作“机器人大战F及完结篇”将在PS上粉墨登场。在离土星发售此游戏如此之久后PS上的机器人大战终于出现了，相信会有一定的改进。这样，只有PS的机器人大战迷们也可以得尝所愿了。具体的发售时间是：《超级机器人大战F》1998年11月，《超级机器人大战F完结篇》1999年3月。此外，NAMCO的王牌赛车游戏“山脊赛车”系列的第四作也将于今冬登场，据报导本游戏共有赛车300余辆，车迷们应该大呼过瘾了吧！具体的资料我们将在以后的杂志上为大家介绍。

精彩的3D动作游戏！“封神领域エルツヴァーユ”制作发表会



今年冬予定由ユークス销售的PS用软件“封神领域エルツヴァーユ”。其制作发布会于7月28日在东京银座召开。

这个游戏是3D对战动作游戏。这是由“双界仪”的开发组原班人马制作的软件。在发布会上大型屏幕上放映着游戏的录像，并对游戏内容进行说明。其中ユークス的谷口行规社长这样说到：“本社的人物造形使用了多边形，从而追求达到人物真实的动作。‘封神领域エルツヴァーユ’为把其做成集大成的游戏而不断开发。”

从这些评述中可以体会出“封神领域エルツヴァーユ”开发的气氛。现在感到的是销售之日远着呢。

HUDSON加入DC生产商行列

在游戏界有一定知名度的HUDSON宣布加入DREAMCAST后的第一作《北方》(暂名)，已暂定会在99年2月发售；从现时已公布的玩法来看，这游戏会有点像同级生——玩者饰演一名高二的男生，在暑假的一次14日札幌之旅中，你会遇上8名有着不同吸引力的女角，至于能否和女角们发展成情侣，便要看玩者在游戏中的表现。在DC优秀的画面机能下，到底能否为这类追女游戏带来新突破？

东京CHARACTER SHOW入场人数超乎想像

8月2日及3日在东京BIGSIGHT展览场，举行了第一届“东京CHARACTER SHOW”，由57间公司展出及售卖旗下的人物商品；由于是次展览是第一次举办，有关方面对入场人数无法预计，结果在上午10时开幕前的时候，场外已聚集了12000人，其中1000人更是通宵等候，希望能在第一时间购入只限在会场内发售的限定商品，有关方面在吸取了这次的经验后，已打算举办第二次同类活动，相信日后这会成为日本的另一大型展览。



受欢迎角色汇聚一堂 在东京的ビッグサイド举行活动



在8月2日、3日两日内，在东京ビッグサイド举行了东京角色展示。

这个活动是由动画或喜剧、以及游戏角色的商品的销售，来表现出角色商品的魅力。活动是此为目的而全划的。在会场内，象世嘉、SQUARE、KONAMI等游戏厂家大都通用加了展出。其中有象KONAMI的，只有在这次活动中才能得到的“心跳回忆”的产品，在其摊位前几乎是开场的同时就排起了长队的盛况。另外，有的摊位前设置了最新游戏的试玩台，来提起与会者的兴趣。

本次展示销售的产品达到了8000多个商品，其中心是游戏人物的产品。由此也就可以证明游戏人物为游戏者们所爱的事实了。

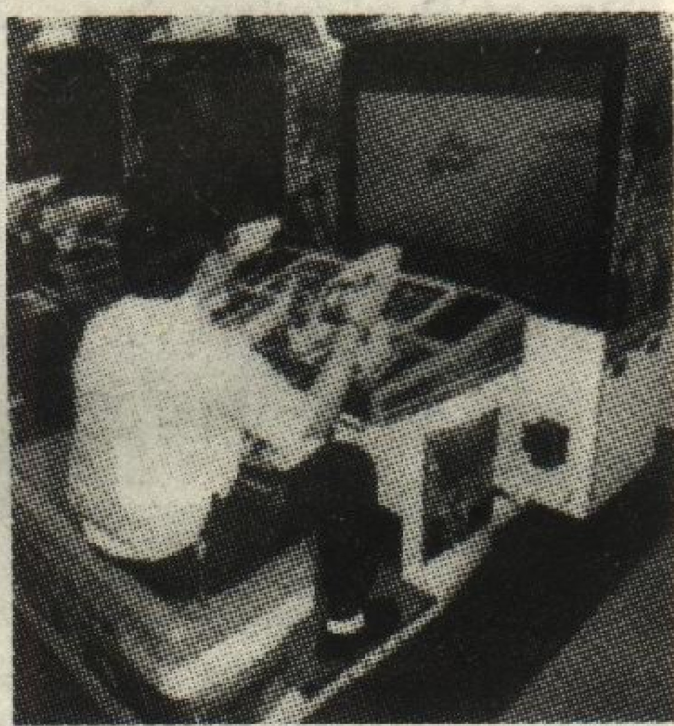


话题的アークード游戏齐聚 世嘉召开内部展示

世嘉于8月4日召开了予定于今年秋天的街机用游戏展示会“新制品内部展示”。

这回是针对宣传媒体、业务关系者而举行的内部展示。引人注目的是最多可由4人共同游戏取乐的动作类游戏“SPIKE OUT”。这个游戏是由AM2研的名越稔洋担当制作人的，是个与别的游戏者共同努力来达到过关目的的动作类游戏。当然名越先生也出现在现场，在一大排并列的机体前。

“图画已完成，习惯一下的话与别的游戏者配合，干净漂亮的打败敌人。”名越充满满足感的这样说。此外，以大海为舞台打倒鲨鱼等敌人的ガンシューティング游戏“海洋猎人”，以及受欢迎的シューティング游戏的最新作品“コットンブーメラン”也出现在现场。这个内部展示展出了各种各样的软件。我们盼望着这些游戏出现的秋天。





NEC开发全新发声卡

NEC的一间分公司最近公布，将于8月16日推出一种新型的动画人物卡。这种看来只有一般电话卡大小的卡在配上专用的播放器之后，是可以播出12秒对话的；这次NEC会先推出“SENTI”一套12款的人物卡，每张除了会有其配音员的留言外，卡面当然亦会印上相应的人物。

不要以为这一定是种很昂的东西，每张人物卡预计只会卖800日元，即使是专用播放器亦不过是2800日元，对于买了电话卡亦没机会使用的游戏迷来说，改玩这种卡可能会变得更为化算。



BANPRESTO 最新软件特报



前面我们曾提到过 BANPRESTO 即将在 PS 上发售“机器人大战 F 及完结篇”的事情，由于没有太多资料，在这里就不做详细的介绍了。现在要为大家公布的是在今年 10 月 29 日即将推出的名为《全·超级机器人大战电视大百科》的资料集，以及会在今冬推出的 RPG 力作《SUPER HERO 大作战》。这两款软件都将在 PS 上登场。



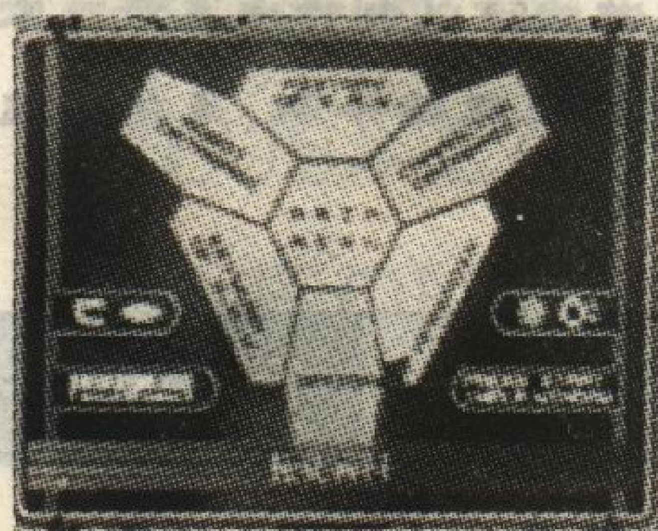
全·超级机器人大战电视大百科

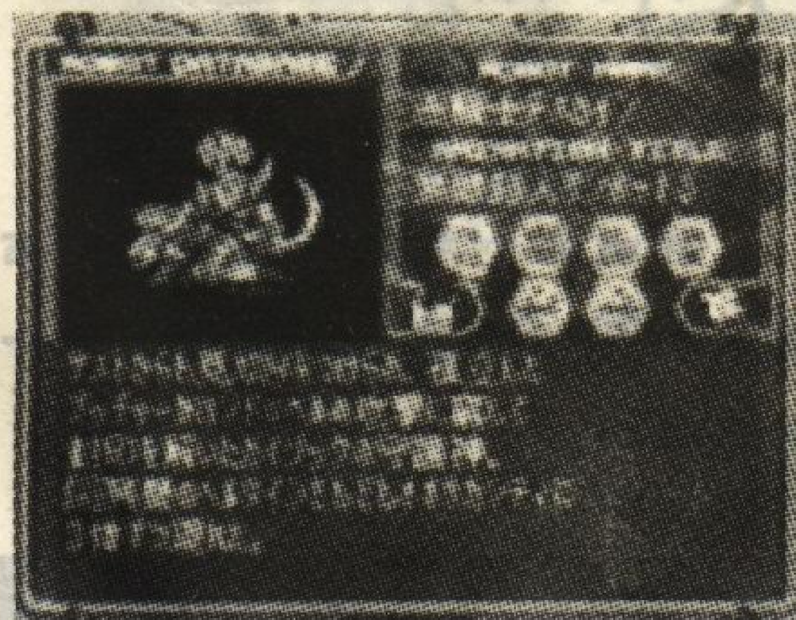




《全·超级机器人大战电视大百科》将以两枚组的大容量推出，里面记述了以往“超级机器人大战”系列中所出现过的许多东西。比如说：许多玩家讫今尚不太了解的剧情；全部角色的资料以及在机器人大战系列中的用语；在本系列中曾出现过的全部战机；所有关卡的地图等等，均可在这里面找到。对于接触“机器人大战”系列较晚的玩家来说，在数年前曾风靡一时的《第二次超级机器人大战 G》、《第三次超级机器人大战》、《超级机器人大战 EX》这些精典游戏可能没有玩过，而资料集中可为你补齐了这一部分机器人大战史的空白。

在资料集中还设有一套有趣的测试系统，这是一种用于判别你是否可算作一个真正的机器人大战 FAN 的用语问题集（学历测试系统）。在第二枚光盘中记录的主要是与“机器人大战”系列相关的广告及宣传 DEMO 的珍贵资料，这都是很值得保存的。





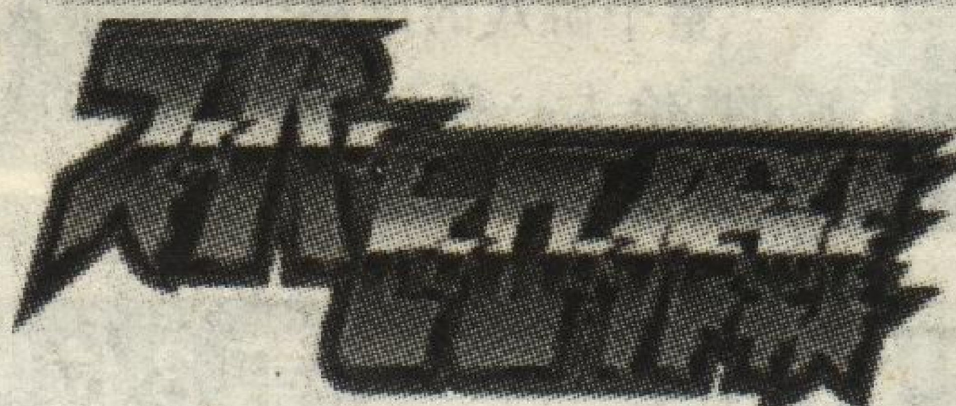




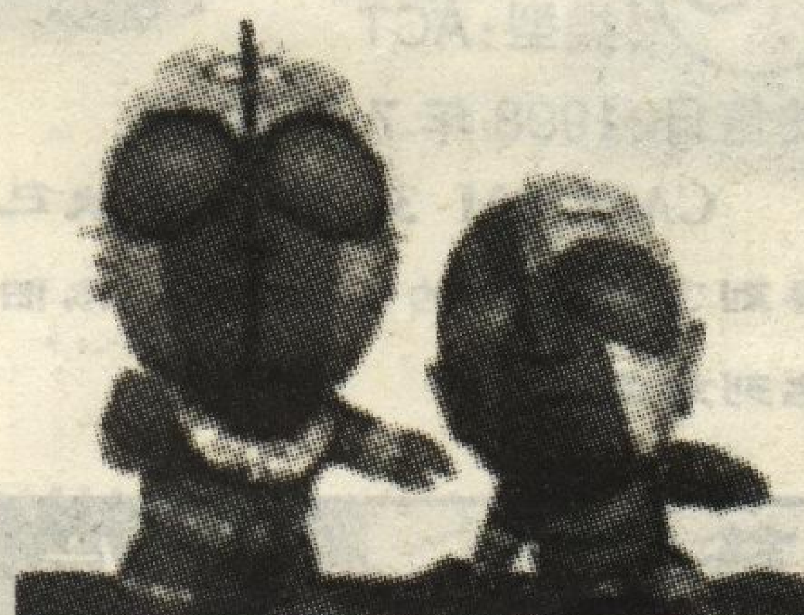


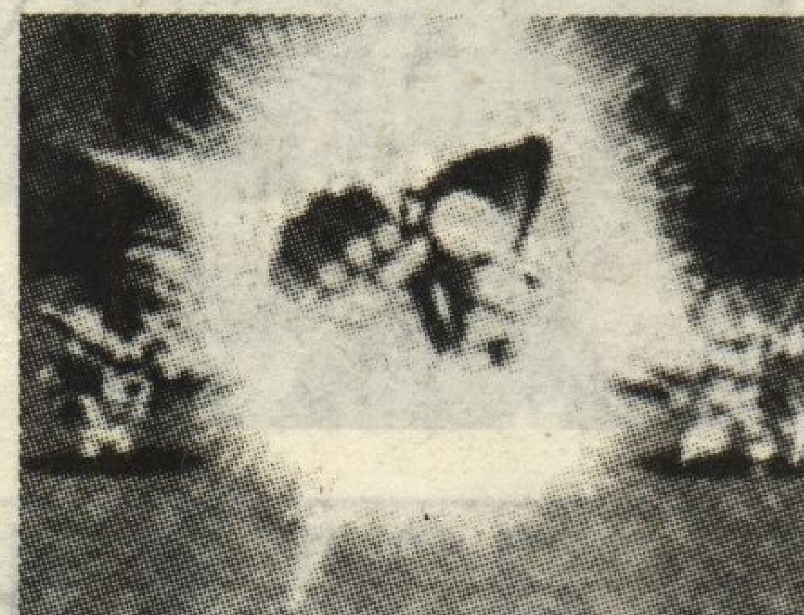
SUPER HERO 大作战



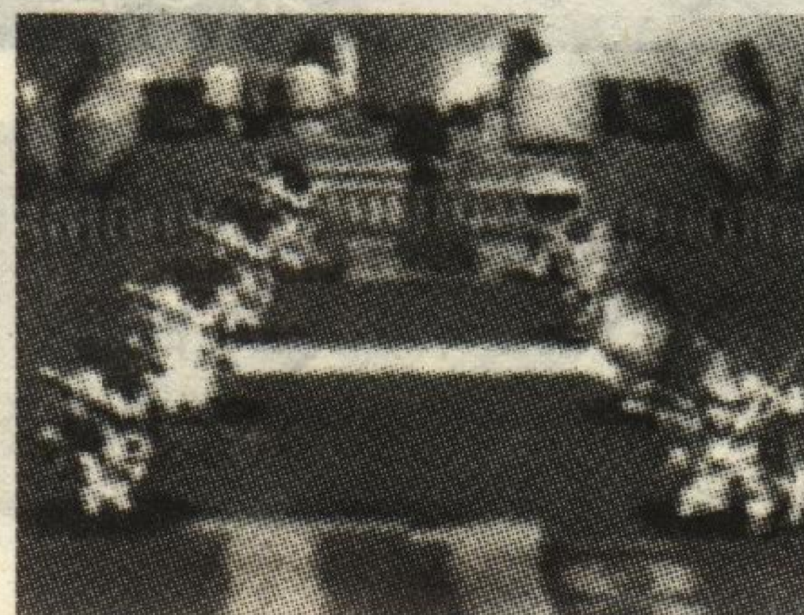


这个 RPG 可以说是别出心裁的了，它的主人公是日本著名科幻英雄动作片“咸蛋超人”系列、“宇宙刑事”系列的主角，以及所有机器人迷们都很喜爱的“机动武斗传 G 高达”、“新机动战记高达 W”等高达系列中的角色。本游戏无论从地图画面、战斗场景、BGM 及 CG DEMO，还有剧情展开等方面都色彩鲜明的继承了“超级机器人大战”系列的风格。机体设定依旧使用可爱的 SD 形象，这么多 Q 版超能力战士同台献技应该说是前所未有的吧！





这是一个全新的系列，也是 BANPRESTO 的一个新的尝试。由于多年来对科幻英雄动作片“咸蛋超人奥特曼”的评价有褒有贬，使用咸蛋超人作为主人公对于不喜欢这一系列的玩家来说也许会有负作用，但是毕竟还有 G 高达及高达 W 等角色的加入，对于机器人大战 FANS 相信也会乐于接受这个游戏吧！而且不论评价如何，“咸蛋超人奥特曼”在日本的人气度是不容置疑的，这也应该可以为本节目吸引到更多的玩者。真是急切的希望着能早日玩到这款游戏呀！





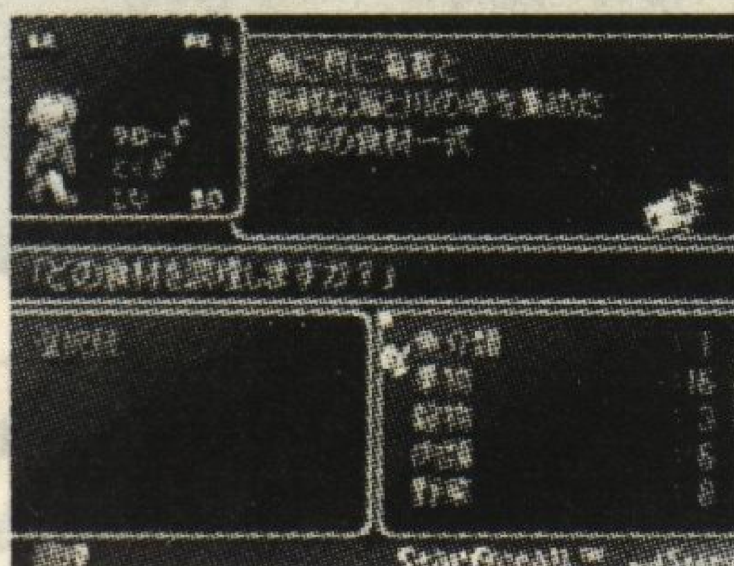
日本热门 GAME 排行榜 TOP10

1998年9月15日发布

以销售量为准

现时期由于SEGA致力于DC的开发，所以在SS上投入的力量明显减弱了，本月上榜游戏又只有一款，但确是不可多得的佳作。N64依靠传统人气游戏来打天下，PS仍是现今游戏软件的王者。

星之海洋 2　第1位



PS　厂商:ENIX
类型:RPG
发售日:1998年7月30日

不得不说ENIX的RPG水平也是很高的，"星之海洋2"让人爱不释手。

BLACK MATRIX　第2位



SS　厂商:NEC
类型:SLG
发售日:1998年8月27日

整个游戏的风格色调是很灰暗的，给人一种很真切的压抑感觉。

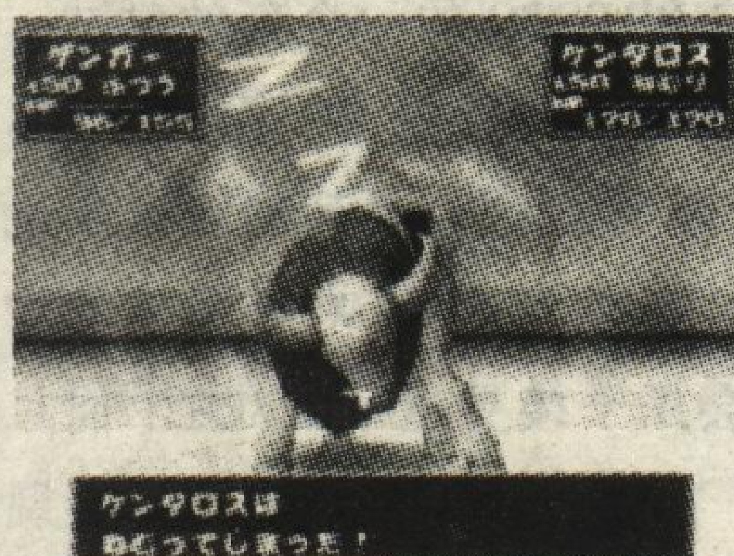
私立公平学园　第3位



PS　厂商:CAPCOM
类型:ACT
发售日:1998年7月30日

CAPCOM 3D格斗游戏已得到了玩家们的亲睐，排名依旧名列前茅。

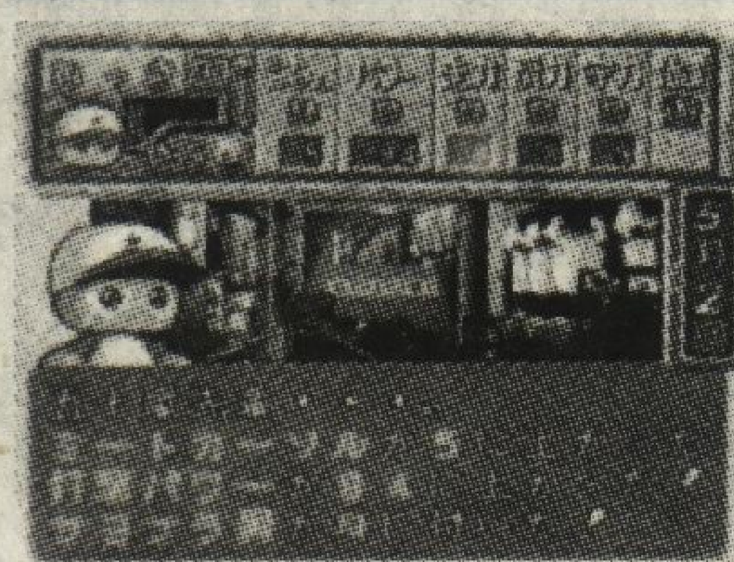
口袋妖怪斗技场　第4位



N64　厂商:NINTENDO
类型:ETC
发售日:1998年8月1日

人气度很高的"口袋妖怪"系列游戏在N64这种高性能主机上完美的再现。

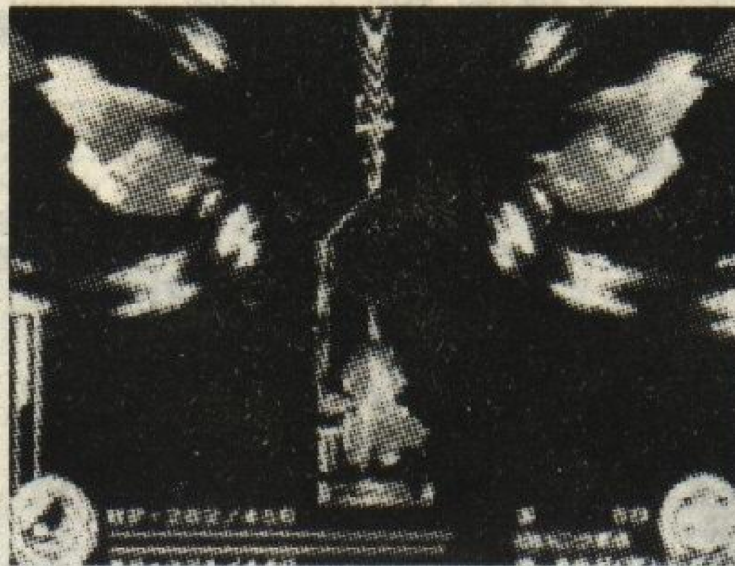
实况野球'98　第5位



PS　厂商:KONAMI
类型:SPT
发售日:1998年7月23日

喜爱棒球游戏的玩家还真不少，看来此游戏的确体现出了棒球运动的魅力。

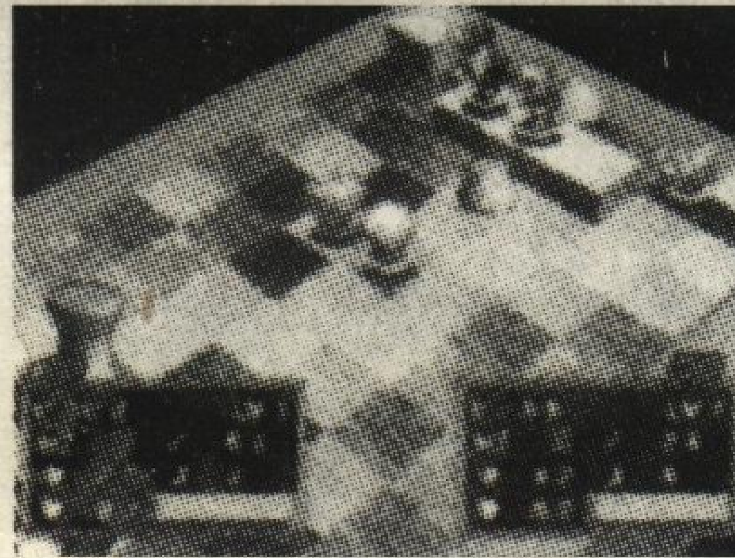
武藏传　第6位



PS　厂商:SQUARE
类型:A·RPG
发售日:1998年7月16日

武藏传的特点是操作难度较高，动作连贯而自然，属于越玩越有意思的那类游戏。

游戏王～胶囊妖怪大对决～　第7位



PS　厂商:KONAMI
类型:SLG
发售日:1998年7月23日

气氛轻松有趣的SLG，是初级者和高级者都适合的普及型游戏。

3D格斗工具　第8位



PS　厂商:ASCII
类型:ETC
发售日:1998年7月30日

此游戏可以制作出各位玩家想象中的理想格斗家，是格斗迷们所亲睐的。

影牢～刻命馆真章～　第9位



PS　厂商:TAITO
类型:ACT
发售日:1998年7月23日

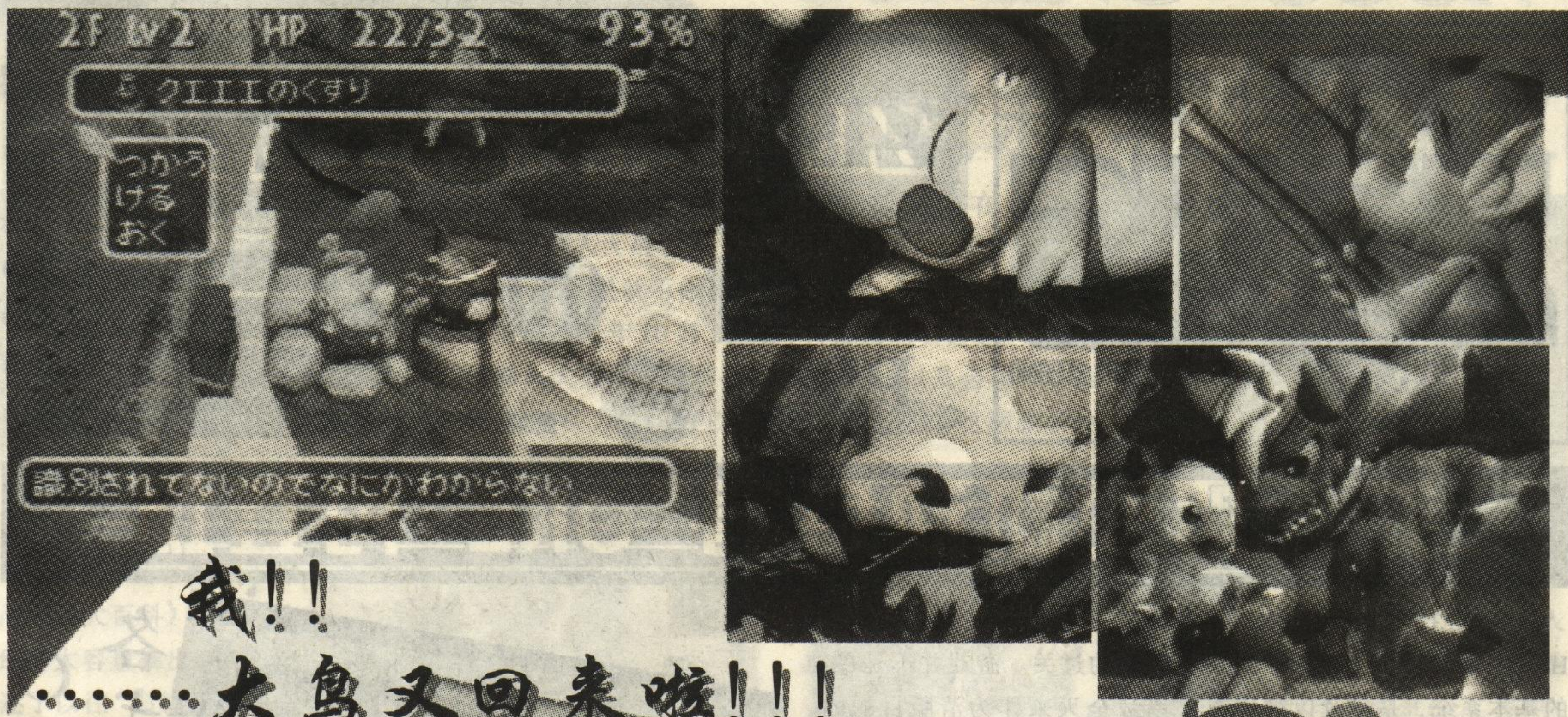
游戏的创意很新颖，3D动画处理水平也很高，是值得尝试一下的游戏。

嬉样特急　第10位



PS　厂商:NEC
类型:AVG
发售日:1998年7月30日

通过精美的2D画面使你体会到青春的活力与美丽，不要错过哟!



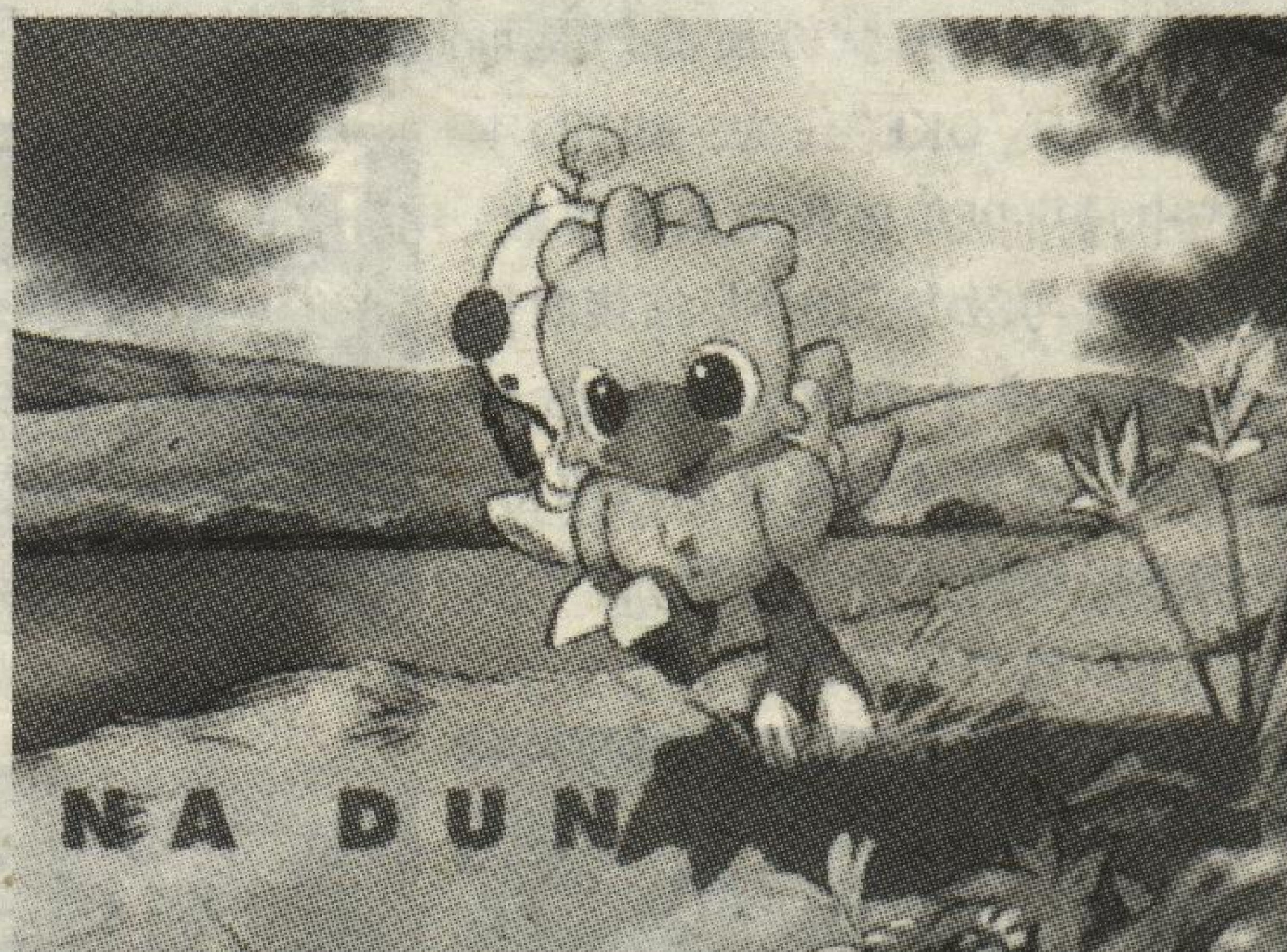
我!!!
……大鸟又回来啦!!!!



チョコボの不思議なダンジョン2

新作速报

新作追踪



CHOCOBO NO FUSHIGI NA DUN

陆行鸟的不思议迷宫 2 今冬发售予定



ZEUS—CARNAGE HEART SECOND



PS NEW

厂商：ARTDINK
类型：SLG
媒体：CD－ROM
发售日：1998年11月5日

责编/E·T

无人驾驶机动兵器"OKE"再登场

"ZEUS"是CARNAGE HEART的第二作，继承了前篇的基本系统，是继续以被称作"OKE"的无人驾驶机动兵器为作战武器，完成任务进行战斗的模拟类游戏。由于前篇受到了玩家的广泛欢迎，所以本作的登场也就备受观注。"CARNAGE HEART SECOND"究竟比前作有些什么变化和改进呢?让我们来看一看吧!

在本作中，玩家要开发生产各类型的"OKE"，以适当每关不同的地形效果，这样才能顺利的过关。游戏并不是单纯以敌全灭来作为清版目的的，在每一关都有一个任务要达成，这就更提高了本游戏的战略性。游戏的操作方法依旧是以玩家作为指挥官派遣部队完成任务。这类玩家以指挥官身份登场而不是驾驶员的SLG在次世代机上是较少见的，所以本游戏以其独有的风格广受玩家的喜爱。让我们在"ZEUS"的世界中战斗吧!



『OKE』各式各样的

你的无人机动兵器小队吧!同。根据每关的特定情况，组织有不同，它们适合的环境也不配。因为每个『OKE』的性能各出击时，要注意各类兵种的搭◆玩家作为指挥官派遣部队

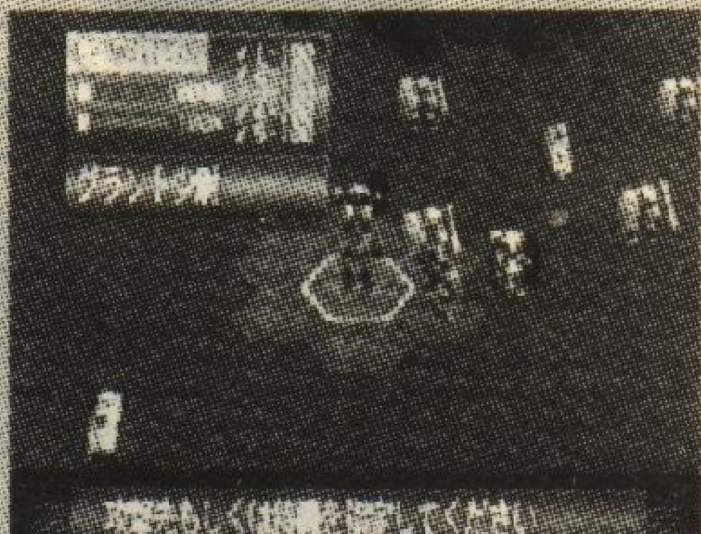
有很大提高的战斗画面

本作的战斗画面方面比前作有了很大的提高，在战斗场面上最多可同时出现七架机体进行战斗，也就是说如果战略成功可以用己方的六架"OKE"围攻敌方的一架。

在战斗编队方面前作是可以用三架"OKE"作为一组的，本作中只可以单体作为战斗单位，当己方与敌方"OKE"临接时即可进入战斗画面，而附近的"OKE"可以陆续赶来加入战斗，因此以集团军方式移动，在进入战斗后就会较占便宜。

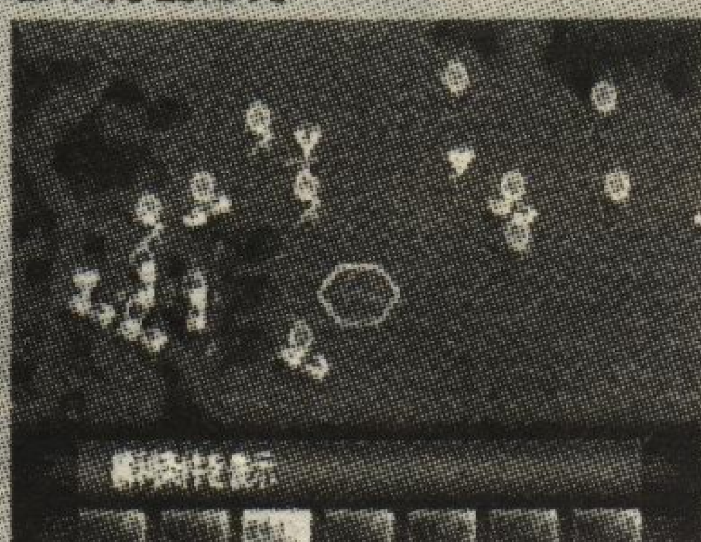


◆在机体一览表中，可以查到各个"OKE"的数值。



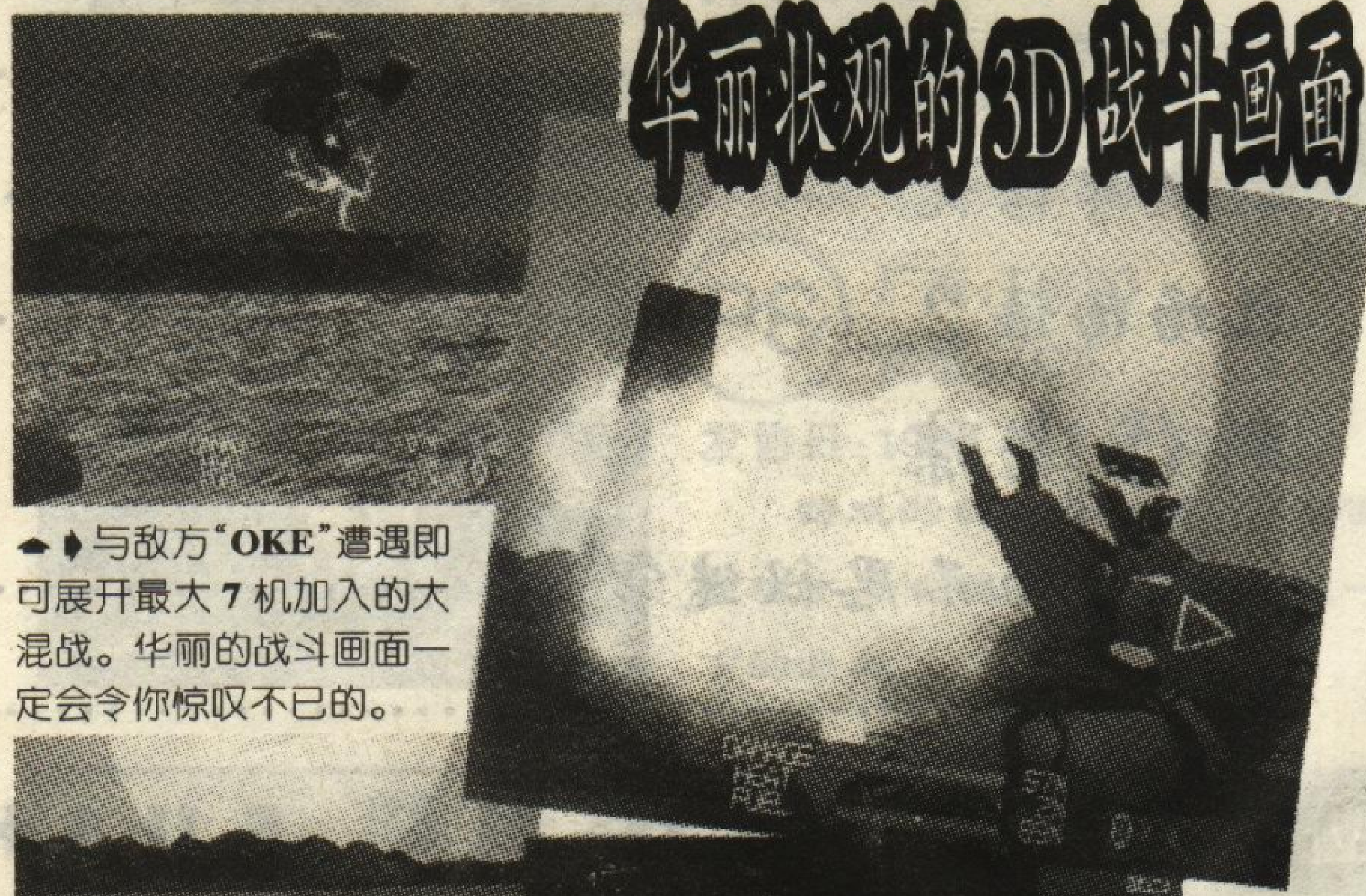
◆在移动画面上可以看到敌我的部队分配形势





◆战斗前要记住查一查胜利条件，并不是敌全灭那么简单哟!

华丽壮观的3D战斗画面



◆◆与敌方"OKE"遭遇即可展开最大7机加入的大混战。华丽的战斗画面一定会令你惊叹不已的。



◆◆在战斗中取得胜利的关键是战场上敌我战机数量的比例。

由木星圈独立分争开始的故事

公元2198年木星圈アステロイドベルト小行星带宣布独立，脱离火星国家的统治。为了平息叛乱，地球联合军向木星圈发动了进攻。在木星圈カリスト卫星出身的マーク成为地球联合军木星圈派遣部队的士官。自幼生长在木星圈的他要向自己的母星发动进攻，这使他为自己的立场而苦恼。随着战争的进行，マーク要为自己选择怎样的路呢？

木星圈 木星周围**エウロパ**、**ガニメデ**、**カリスト**三个卫星和**アステロイドベルト**小行星群的总称。拥有丰富的地下资源，被火星国家所支配。

拥有双重立场的主人公



◀**レイナ・サキモト** 木星圈カリスト出身，マーク儿时的玩伴。



▶**マーク・グラント** カリスト出身，地球联合军**OKE**デルタ中队所属。从小就想做一名军人，后来以优异的成绩从士官学校毕业。



▲**アリア・スチユアート** 在地球圈英国出身，地球联合军**OKE**デルタ中队所属。出身于军人世家，是マーク的亲密战友。

地球联合军

由于木星圈的独立分争，作为联邦首领的地球总部派出的部队。兵士都是在地球经过训练的战士。但是他们中有些人的故乡却是在木星圈内，这就使他们在这次战斗中拥有双重立场。



▶**キリング・リー** 在地球圈中国出身。他的性格比较孤僻，喜欢独处，给人以冷峻的感觉。其实他是一个好心人，做起事来很有人情味。

OKE的软件与硬件

无人驾驶机动兵器"OKE"是由软件和硬件两部分组成的。软件相当于它的大脑，而硬件部分则是它的身体。根据不同的硬体需要为"OKE"输入相应的软件，这样才能完全发挥"OKE"的作战功能，取得胜利。



▲在基地内部的巨大的机房中，士官们可以为自己的"OKE"输入软件系统。

软件系统 操作"OKE"之魂

"カートリッジ"系统登场！

软件部分是"OKE"的头脑部分，可给机体下达各种指令，比如"索敌"、"攻击"、"回避"等等。而这些指令都是通过一个叫作"カートリッジ"的系统输入到"OKE"机体中的。了解新系统，可以为战斗提供方便。



▲游戏者使用"**カートリッジ**"系统为机体输入各种指令，可使其动作复杂化。

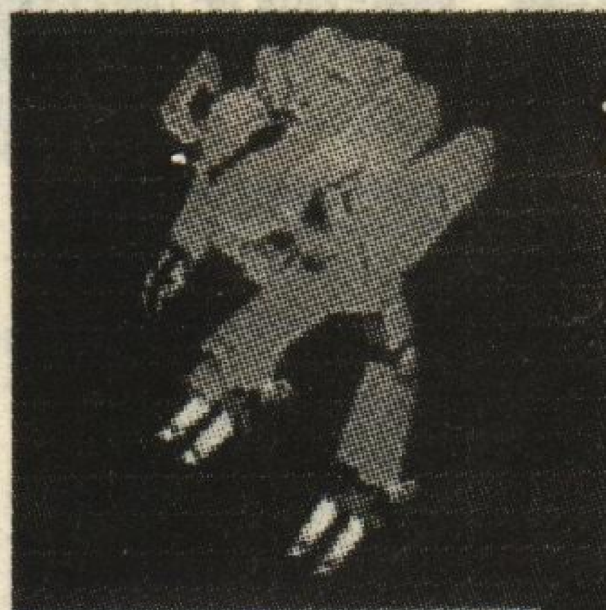
硬件系统 "OKE"的强劲肉体

硬件系统包括：机体部件、武装、CPU、装甲、OPTION五部分。机体上最多可搭载五种武装，而CPU可为"OKE"提供不同的性能，装甲越厚防御就越强，而OPTION项里可装备如"冷却装制"等特殊装备。根据你的喜好组成最强的"OKE"吧。



▲机体的搭载能力是有限的，较轻型速度快的机体可搭载的武器就会较少。

组成强大的硬体



可自由变幻颜色

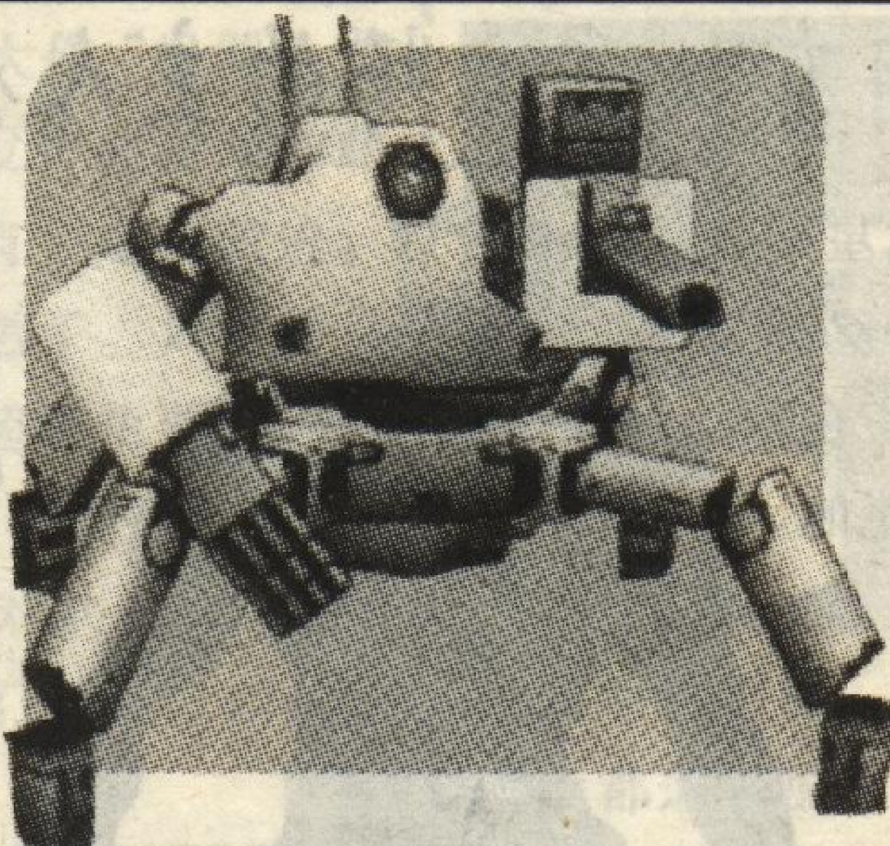
▲▶根据各人的喜好，你可以为自己的"OKE"配上不同的颜色，使"OKE"更各性化。你喜欢怎样的颜色呢？

一部分登场"OKE"的介绍

在今作中有许多类型的"OKE"登场，比如多脚型、飞行型等等，共六大类20种以上。本作的"OKE"外型设计是由著名插画家横山雄氏来担挡的。在游戏里除了在战斗中进行攻击的"OKE"之外还有搭载、搬运型的机体。

Multi – leg type OKE

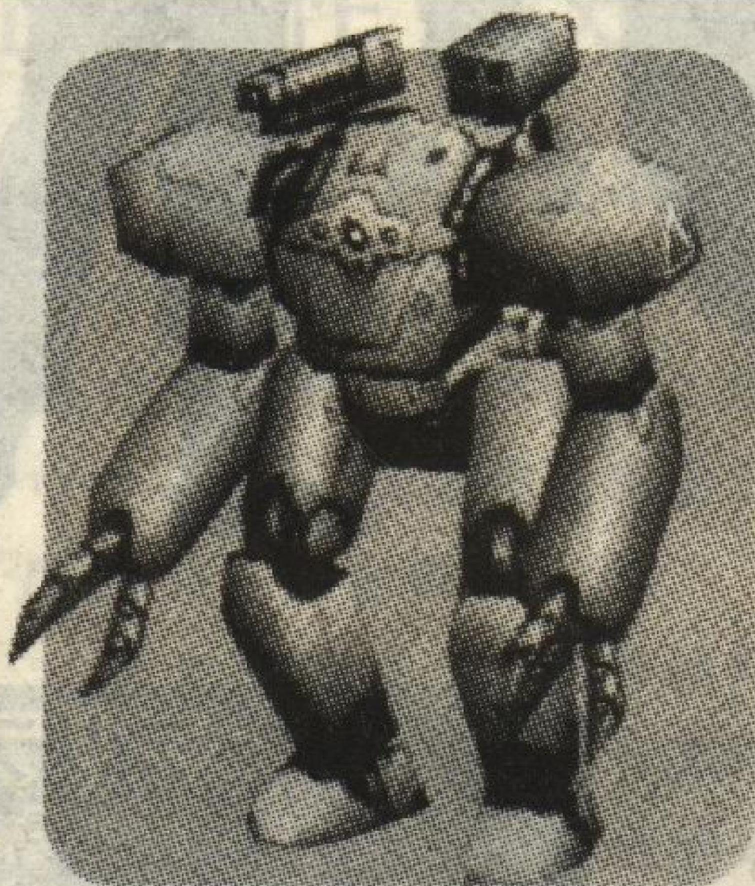
多足类的"OKE"最大特点是上半身可随意旋转。但因为它的足基本是为射击时作支架用的。这类"OKE"适于活动范围较小的场地，可用作炮台。



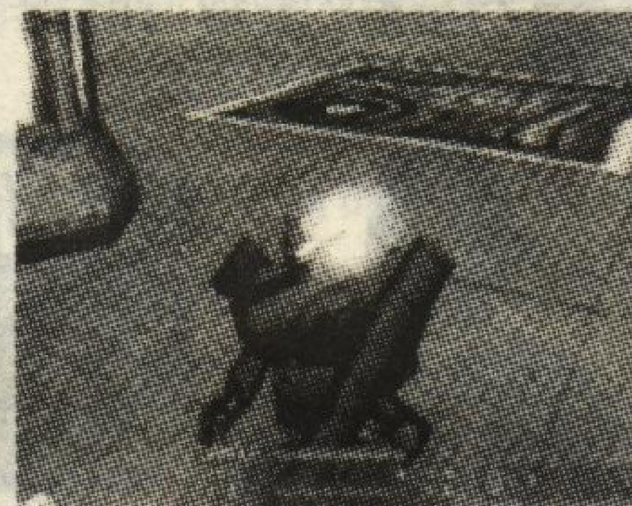


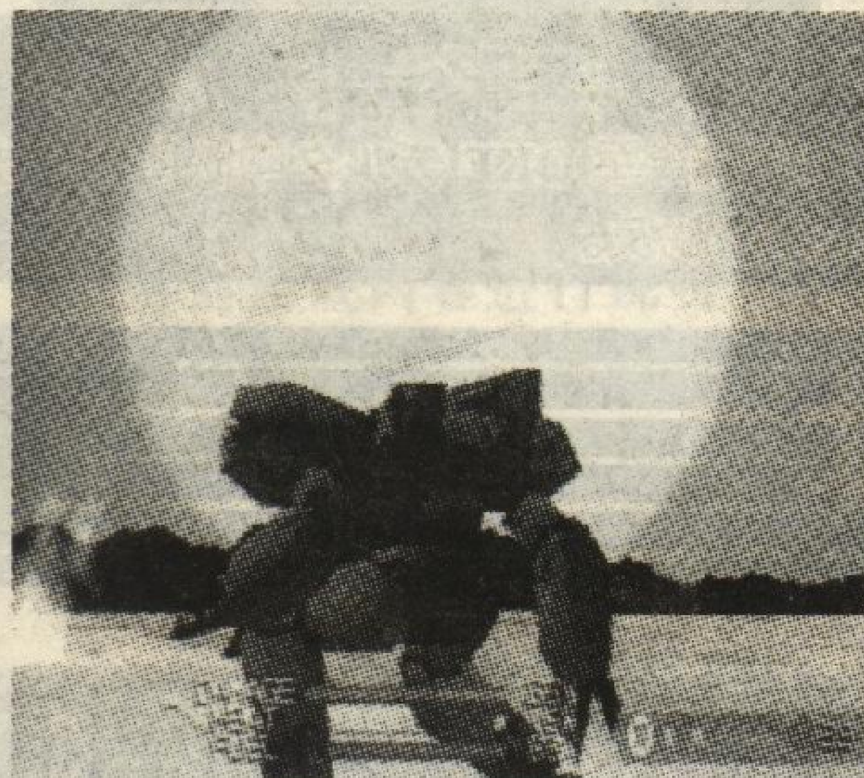
Two legs type OKE

体形类似于人的双足型"OKE"，活动能力较强。由于有自由的双腕，所以可装备的武器种类较多。这种"OKE"在战斗时所表现出的动作是很气派的。





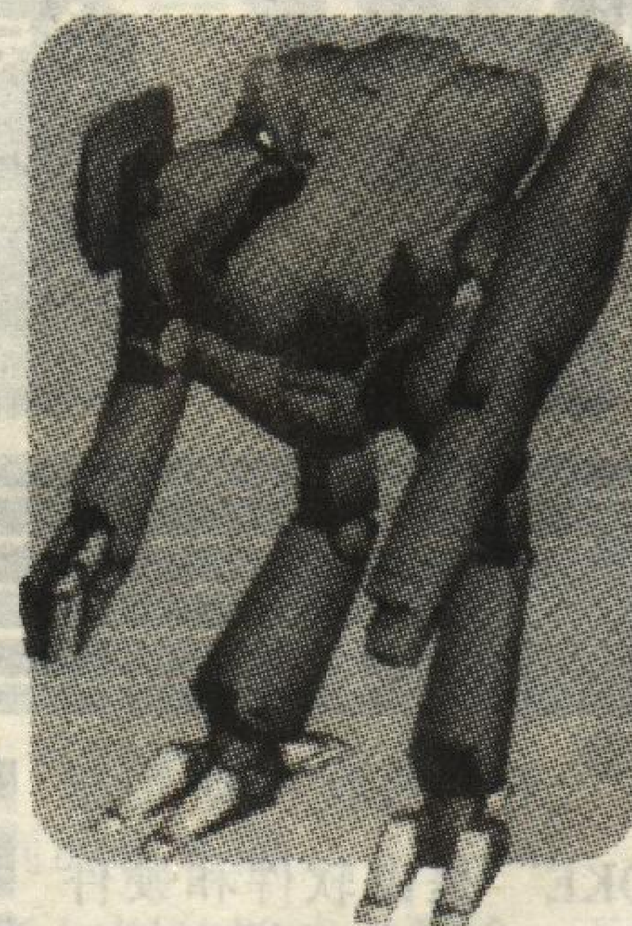






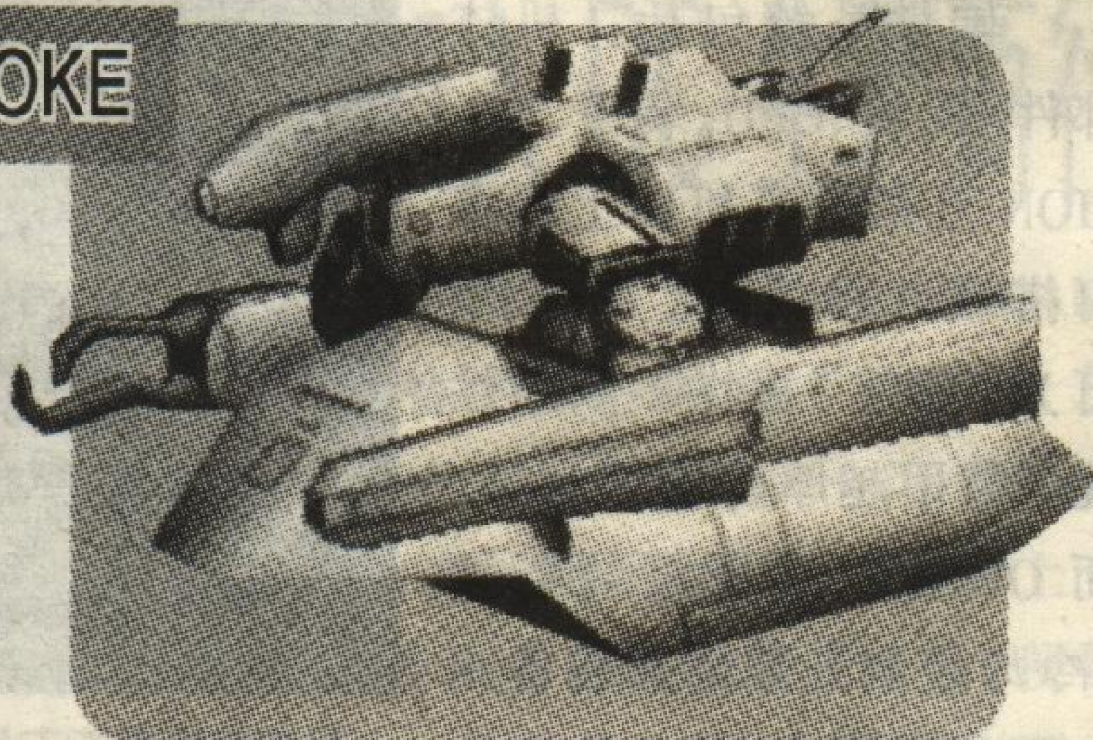
"OKE 绫影"特写



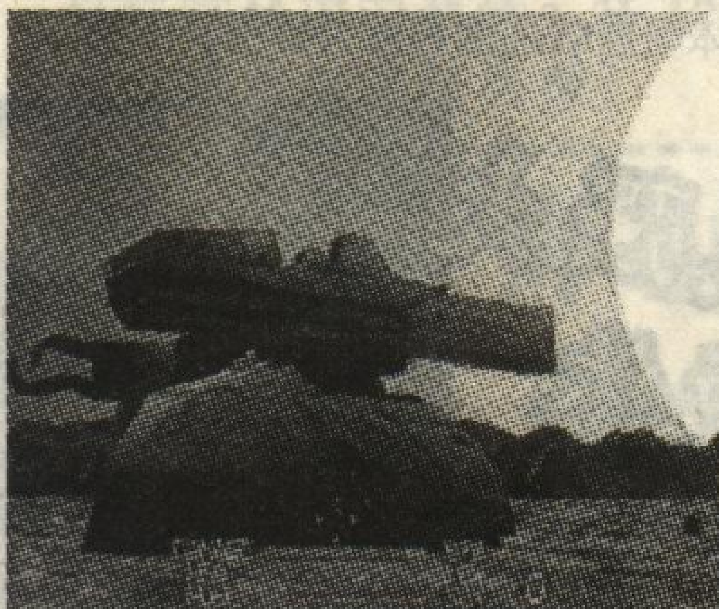


Hovering type OKE

使用"装轨浮"在地面上漂浮移动，活动能力很好。但是要注意，由于惯性很难刹车。



可搭载的武器较多，善于远程作战，直线的冲击力也很强。



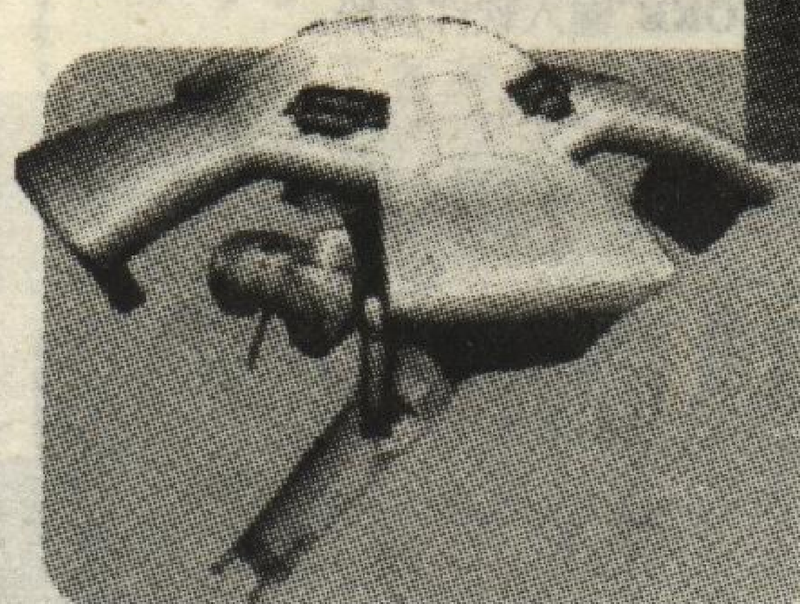




Flying type OKE

是陆战的主力兵器中唯一可以在空中自由活动的"OKE"类型。





由于身体较轻，又要在空中飞行，所以可搭载的武器装备很少。利用其优越的运动性适时的对地面目标进行打击吧！

Tank type OKE

利用车轮和履带移动的"OKE"。其坚固程度、射程和攻击力均强。





ONE ON ONE

PS NEW

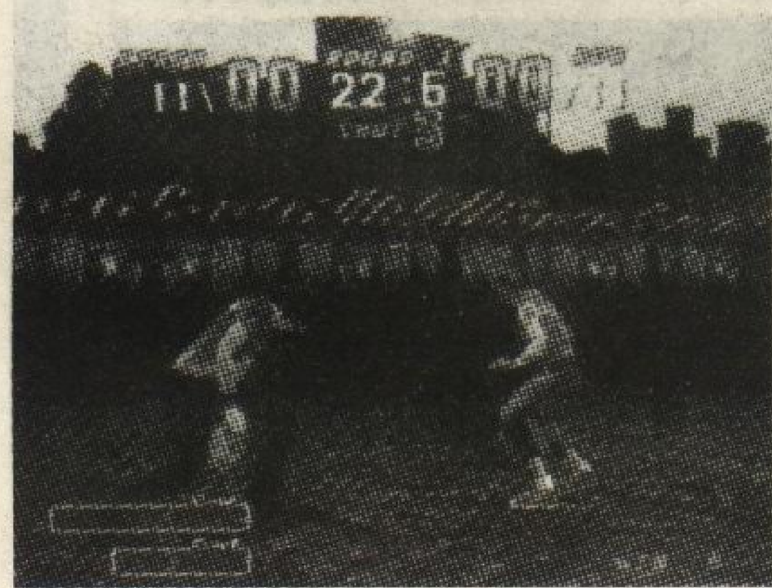
责编/E·T

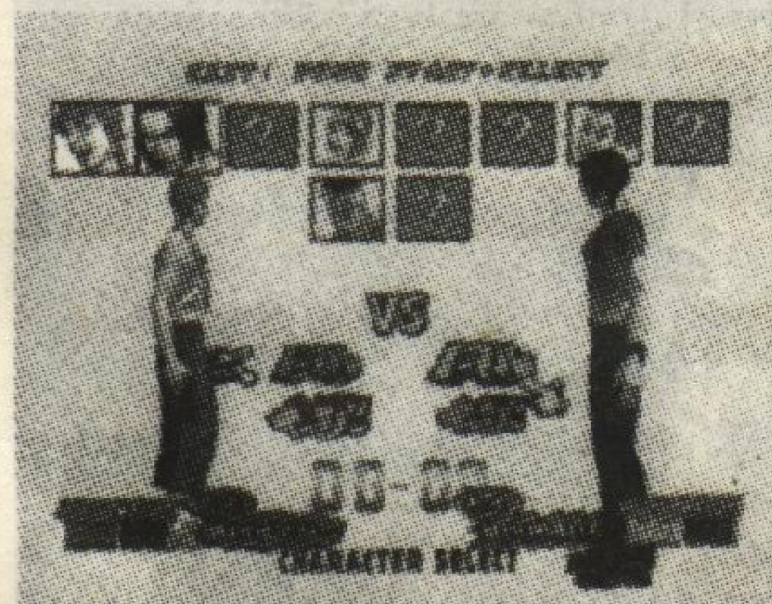
厂商:JORUDAN
类型:SPT
媒体:CD-ROM
发售日:1998年11月下旬

1对1的格斗篮球游戏登场

看过《篮球飞人》的朋友一定不在少数,相信大家都为其精美的画功和搞笑的情节所吸引。现在此书的原作者井上雄彦进入游戏界,并为其增添了一份新的运动活力,这就是JORUDAN公司即将推出的格斗篮球游戏"ONE ON ONE"。

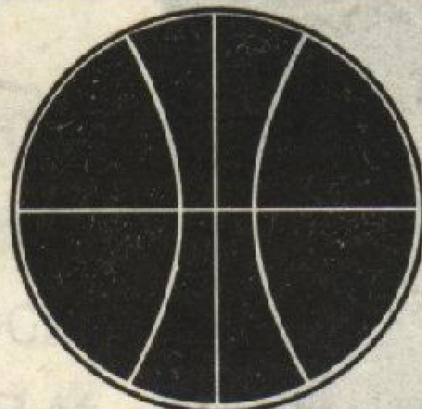
在这个游戏中,井上雄彦用他独具魅力的画笔绘制出各种华丽的各人技巧。在游戏中玩家要熟练的使用这些技巧与对手展开1对1的较量。玩家所扮演的角色被称为"侍",所进行的不是普通的篮球比赛,而是篮球技巧加格斗技的精彩搏杀。











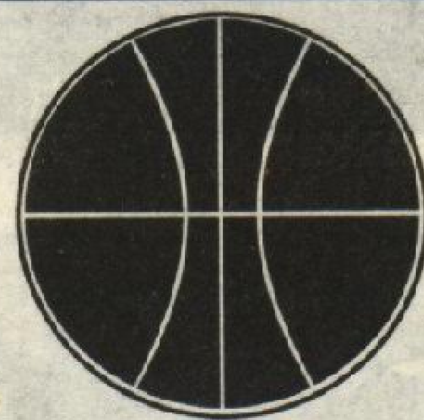
麒麟(キリン)

身高:175cm
体重:68kg
年龄:16岁

热血少年麒麟对胜利充满了渴望,由于他的父亲曾被誉为"1 ON 1 KING",所以他也对此运动充满兴趣。





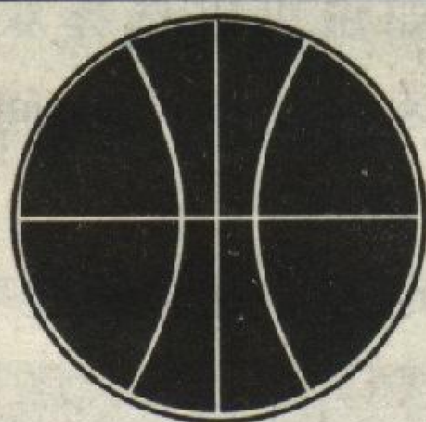


虎玲(フーリン)

身高:176cm
体重:58kg
年龄:18岁

这个可爱的女孩竟被很多道场请去作师父,很让人想不到吧!她的父亲已过逝,为了继承他的遗志,虎玲展开了修业旅程。





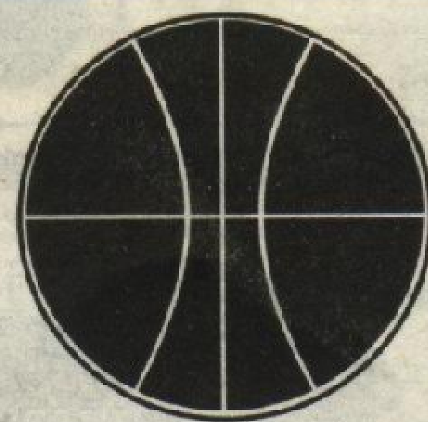
龙(ロン)

身高:196cm
体重:90kg
年龄:21岁

拥有就像猛兽捕捉猎物时的敏锐目光,几乎没有人类的感情,是尽人皆知恶名昭著的"侍"。他与麒麟之间有着某种关系,却不为人知。







Mash(マッシュ)

身高:218cm
体重:140kg
年龄:30岁

现在的"1 ON 1 KING"。只要站在面前就会感到他的压迫感,在全国拥有强大的号召力。





可使用多彩的运动技巧

基本操作是用十字键决定前进、后退、跳跃、下蹲等技巧，用指令键输入各种篮球技术动作。以十字键输入招术指令，再配合以指令键可使用出各种精彩的必杀技。

	进攻方	防守方
○	投篮	断球
△	过人(内侧)	阻挡(内侧)
□	过人(外侧)	阻挡(外侧)
L1・R1	——	防御





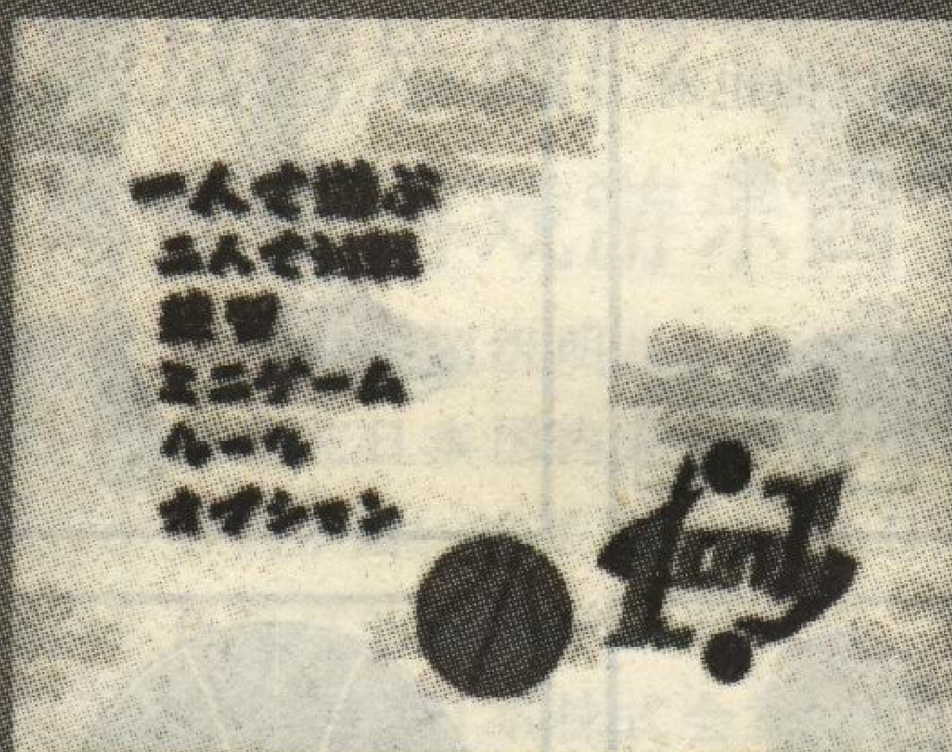






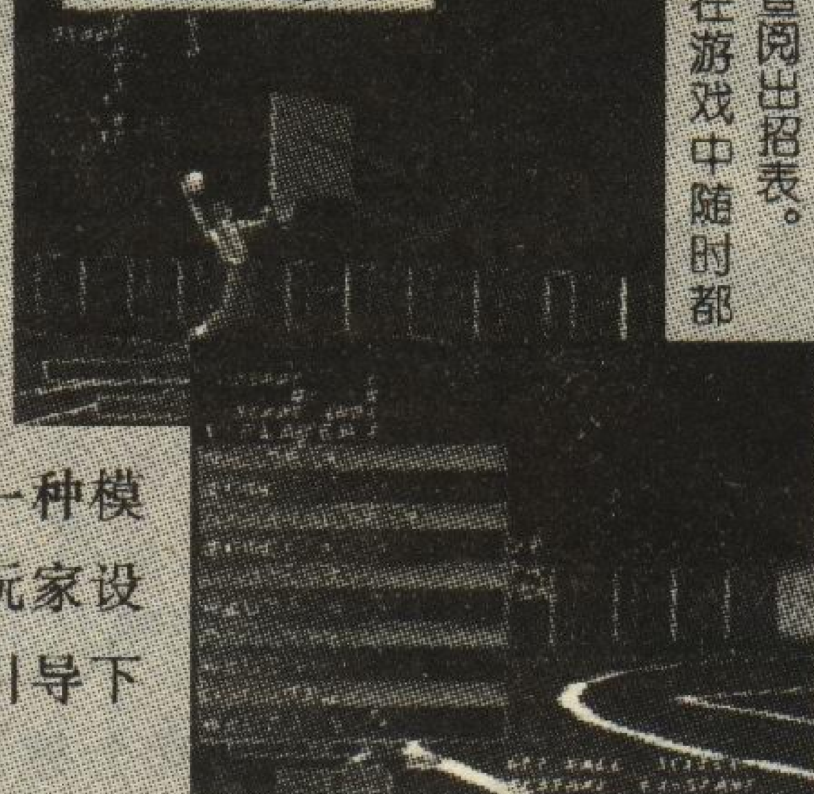
T博士再次登场讲球

游戏除了基本的模式之外，还有专为出学者设计的模式：迷之人物Dr. T亲切的为玩家讲述规则，并教你如何进行游戏。这位T博士到底是何许人也呢？看过《篮球飞人》的朋友都知道吧！



练习

练习模式中包括两大内容。其中之一是为高手级玩家设计的，可以自由的发挥自己的本领，组合出华丽的攻击动作；而另一种模式则是专为初玩此游戏的玩家设计的，这里可以在Dr. T的引导下练习基本动作。



◆在游戏中随时都可查阅出招表。



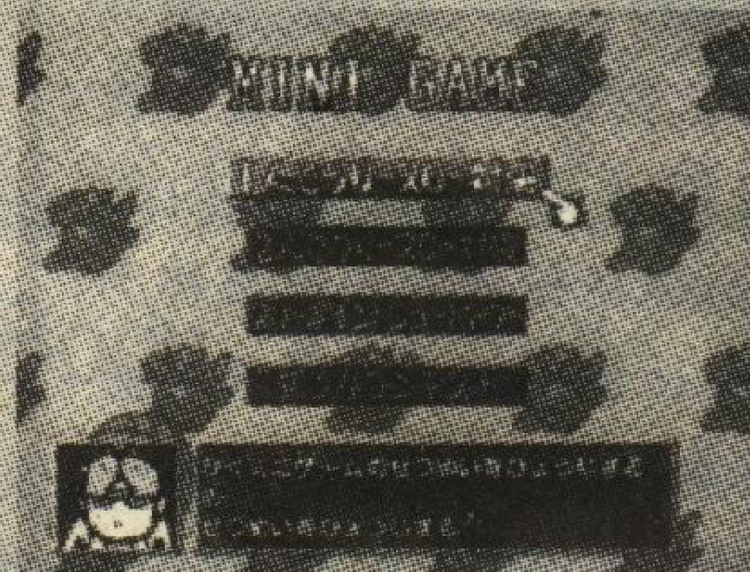


◆测验模式，T博士提出要求，只要能达成他所要求的技术动作，此模式就可CLEAR。

迷你游戏

在这个模式中，玩家可以选择与朋友进行对战。迷你游戏也有单人模式，基本是以练习模式为基础改造的。而对战模式则是迷你GAME最精华的部分。

比如说可以选择双人投篮比赛。在规定的时间内一人先投，另一人再投，投满限制的次数后比命中率，高者为胜。





规则

在玩游戏之前，首先要了解游戏的规则。"1 ON 1"并不是街头常见的1对1的篮球比赛，在游戏中它是一种结合了格斗技与篮球技术的综合性体育运动（动作危险，请勿模仿），所以规则方面也必然与真正的篮球运动有所不同。具体的来说本游戏最重要的原则就是不讲规则，参赛者可使用一切手段，只要不让对手得分而自己得分即可。



◆如果不明白规则就问T博士吧，他会帮助你的。



桃太郎传说

PS NEW

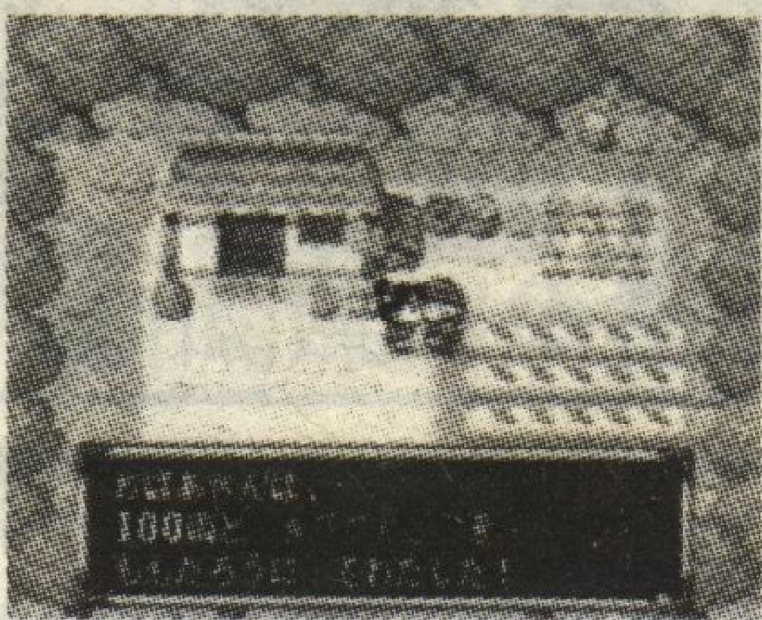
责编/E·T

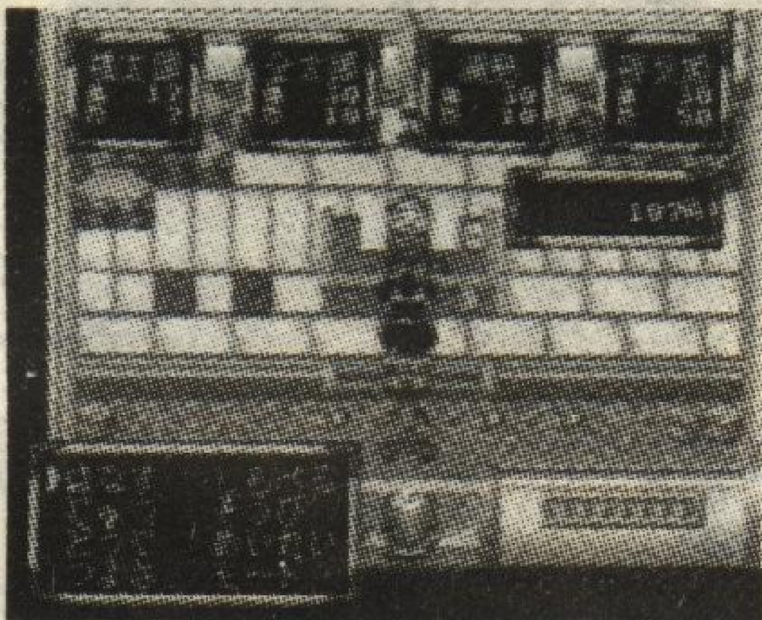
厂商:HUDSON
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年冬预定

桃太郎大活跃——古代故事RPG复活!

你知道在"FC"全盛期——87年出售的《桃太郎传说》这一游戏吧?那是以古代故事中的桃太郎为蓝本,附加了喜剧色彩的RPG名作。不过,那个《桃太郎传说》不知不觉地经过11年的岁月后,终于在PS复活了。然而,虽说是"复活",但不是单纯的复活,还增加了各种改编调整,使此游戏变得更易玩、更有趣了。

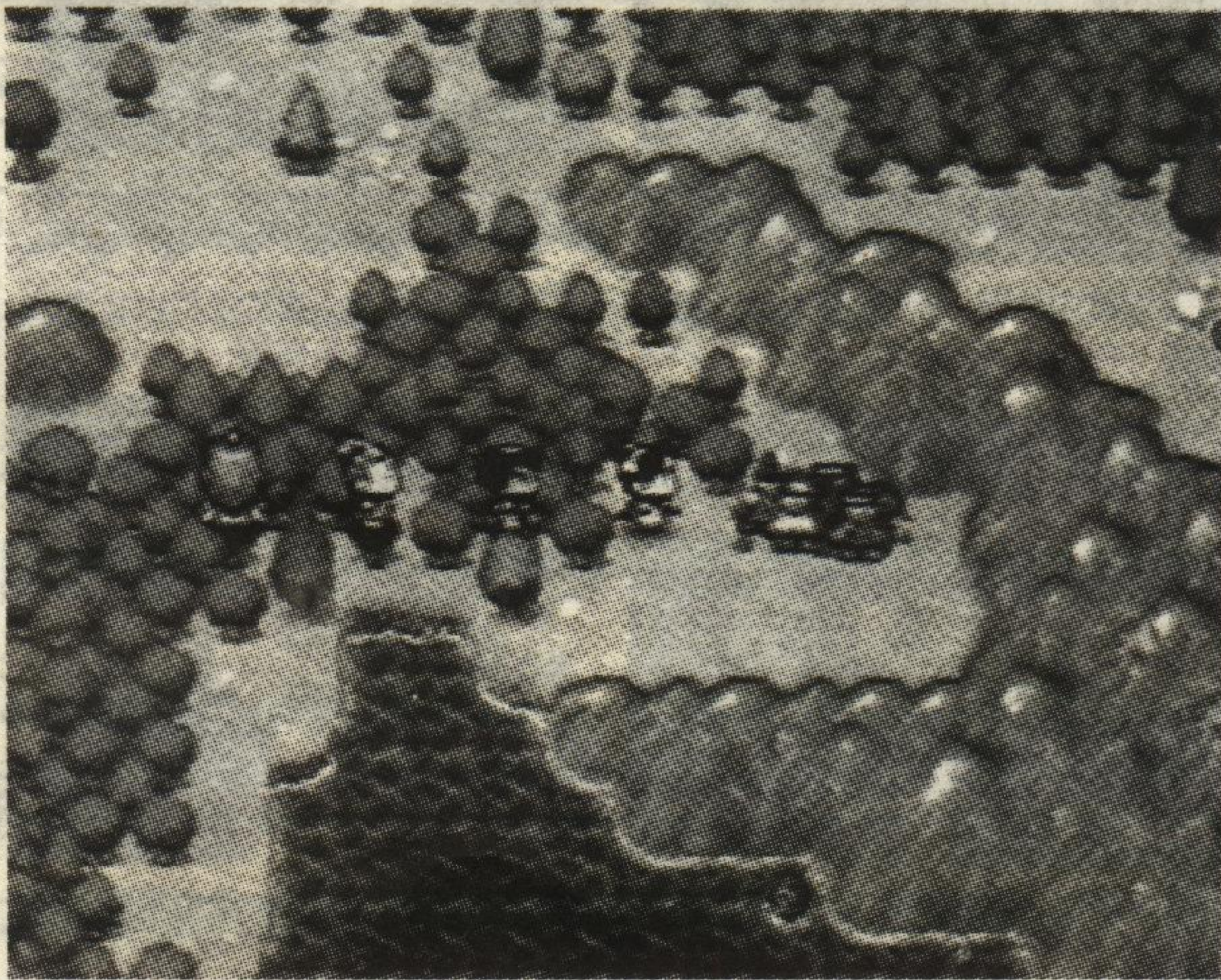
游戏中的登场角色玩者可以从前不久发售的《桃太郎电铁》中找到,因此本作品可以说是桃太郎故事大集合。

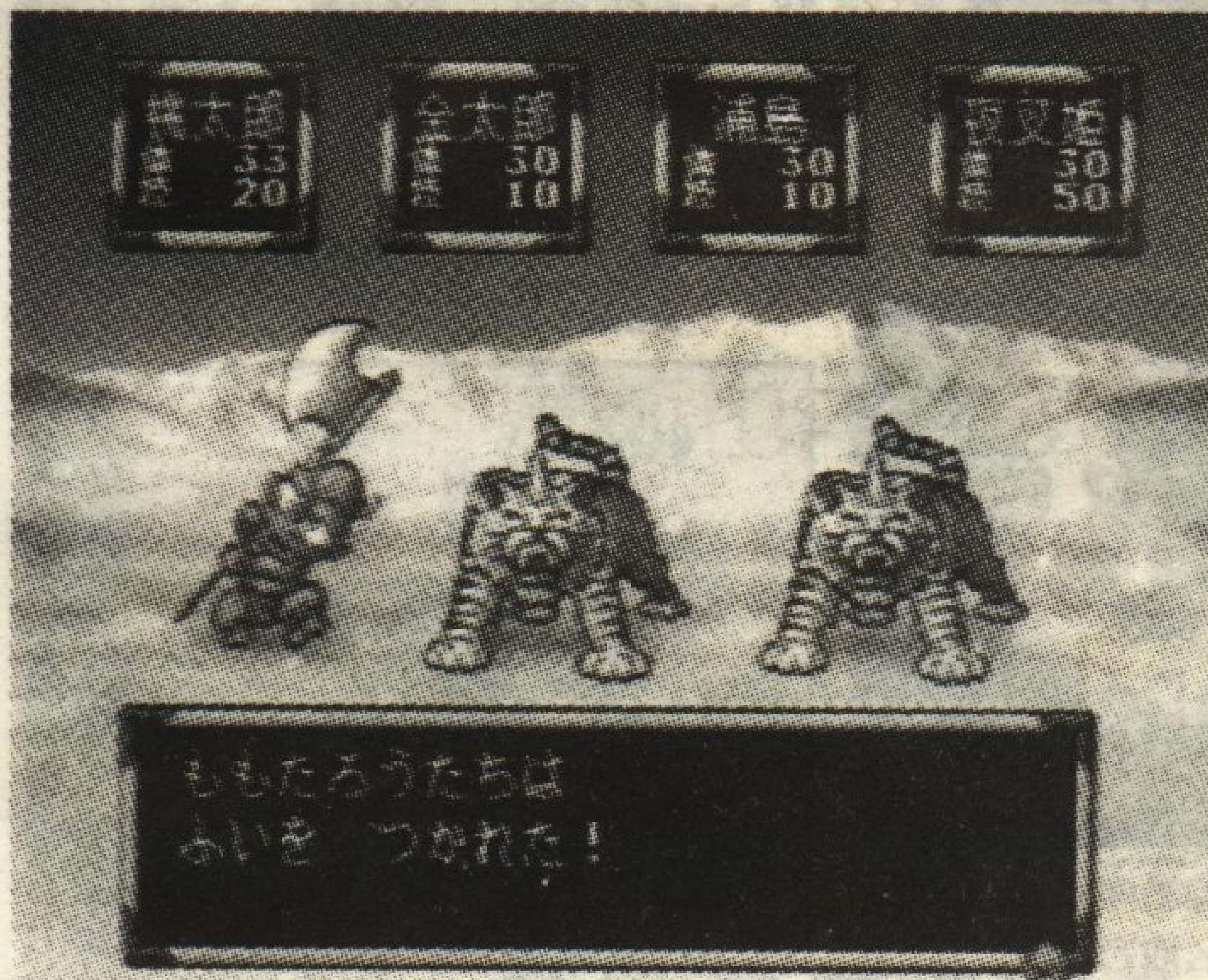




故事梗概

这是很久很久以前的故事了。某年某月某日,河流飘来的大桃中,一个叫桃太郎的男孩出世了。桃太郎为抬起自己的爷爷奶奶疼爱着,很快茁壮成长起来。有一天,从遥远的大海来了一群鬼怪,它们从鬼岛上接到了阎魔王的命令,开始袭击人们居住的村落及小城镇。闻听到人们正处于苦难之中的桃太郎,为了打败阎魔王,踏上了征途。



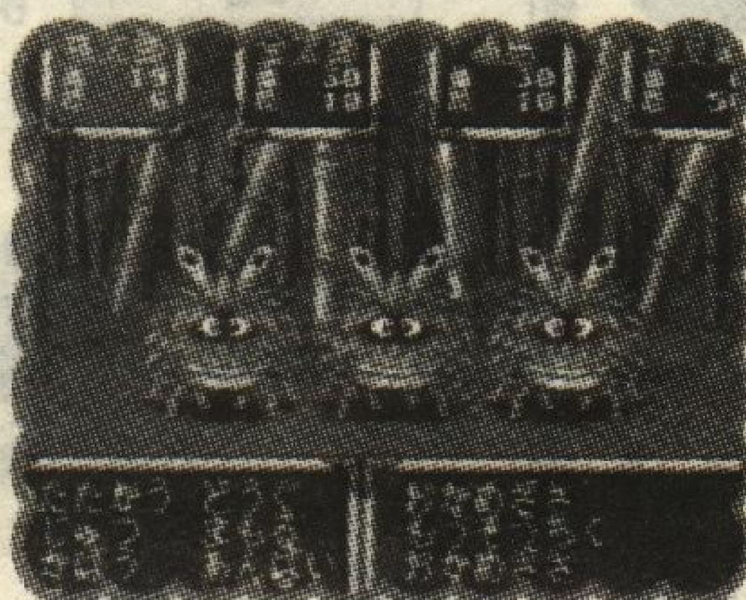


传说的勇者桃太郎要将阎魔大王打倒!!

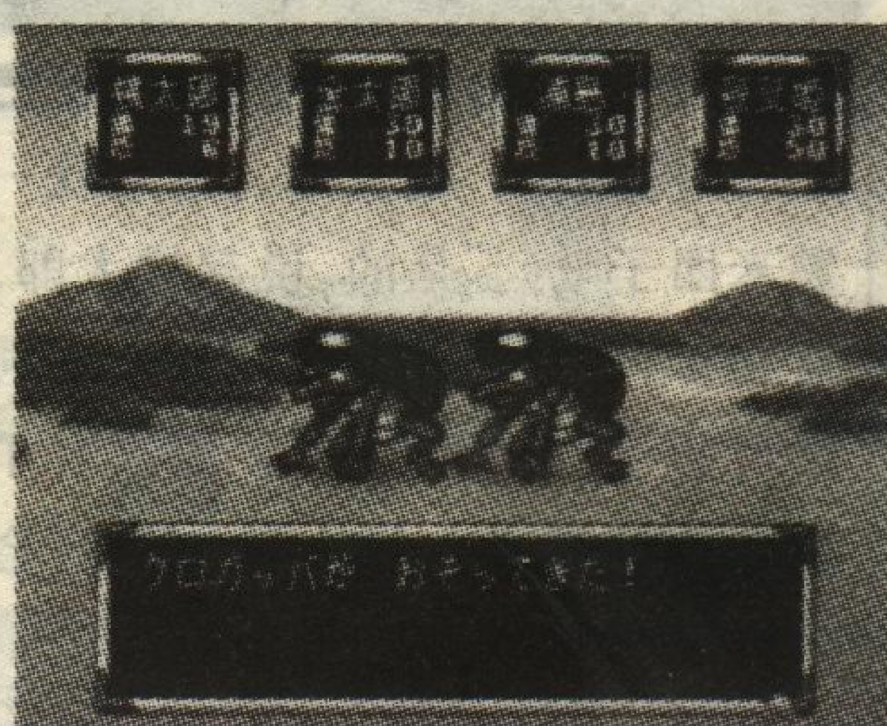
从这几幅游戏中的画面可以看出本作是既亲切又十分正统的RPG,它相对目前许多十分"惹眼"的游戏来说画面不算那么突出。但是,本作却是让一些玩家能够找到最初玩RPG游戏的那种感觉。而且本游戏在难度上也十分适合初玩者,充满着轻快、活泼的气氛。



桃太郎传说 正义角色全家福



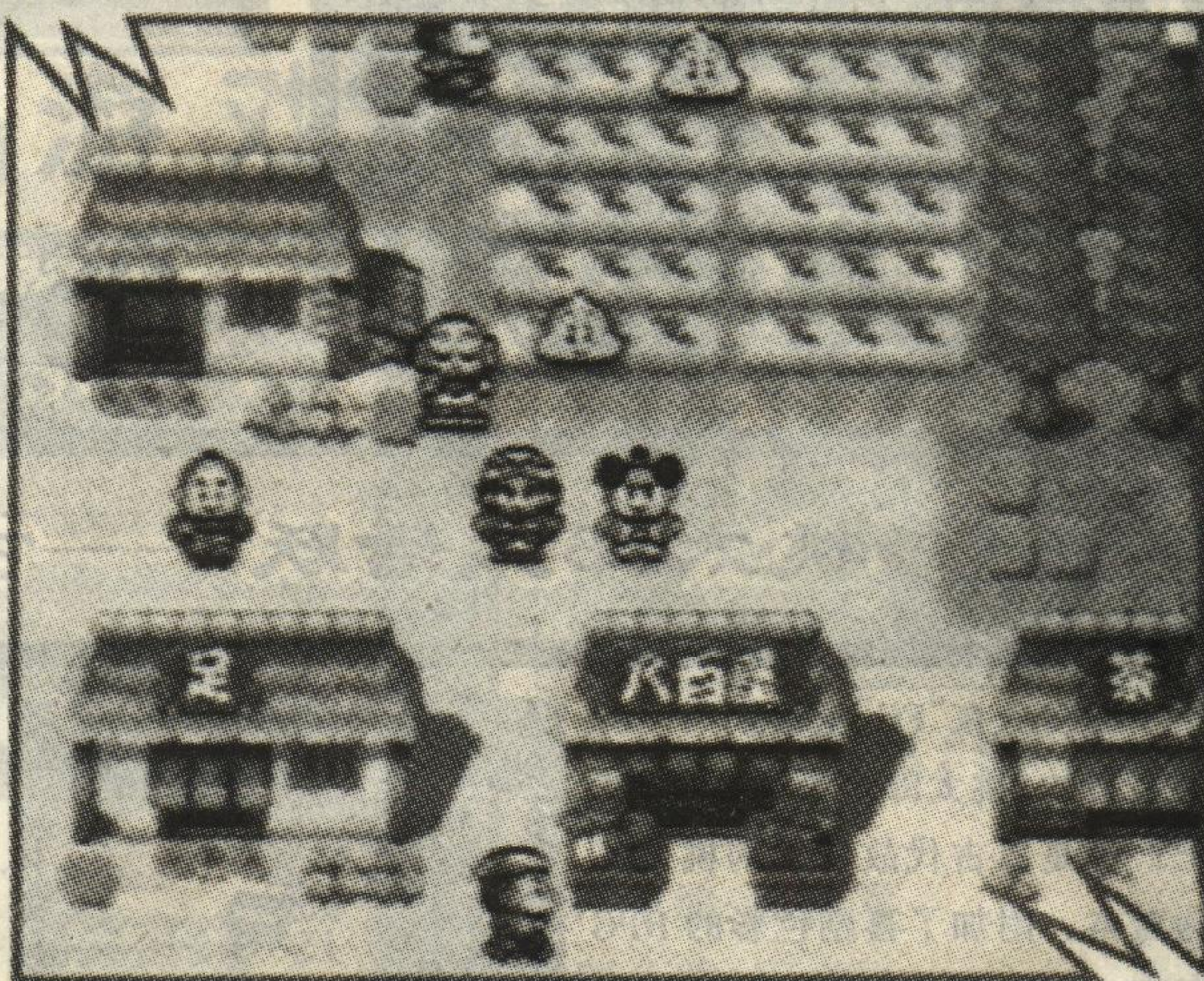
▶游戏中登场的敌方角色是全系列中最多的。



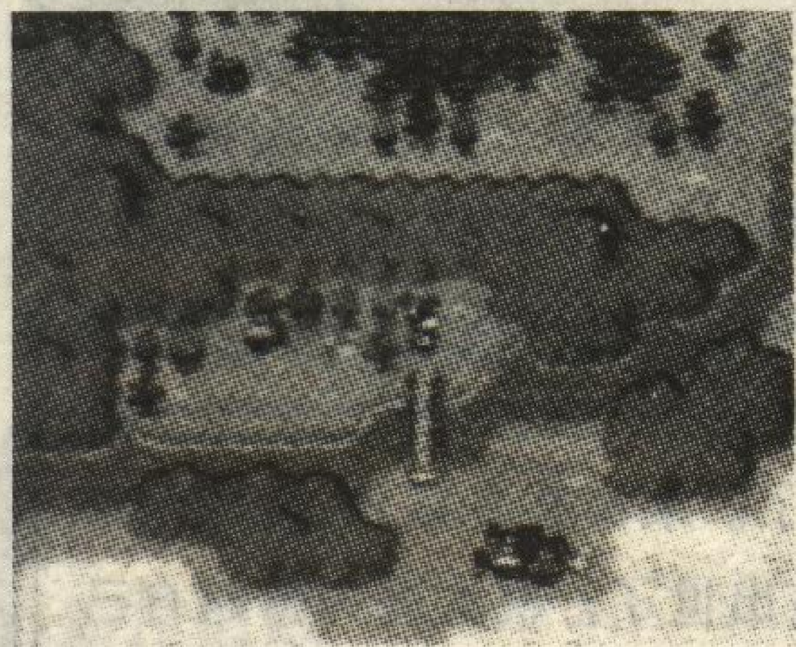
带着3个辅助角色+α的冒险

桃太郎的冒险，是从爷爷、奶奶居住的家那里开始的。冒险开始后，虽然目标是阎魔王住的鬼岛，但是途中有各种冒险在等待着桃太郎。你一边与敌人战斗，一边使桃太郎成长，储蓄金钱、购买武器和防护具以及与人对话、搜集情报。

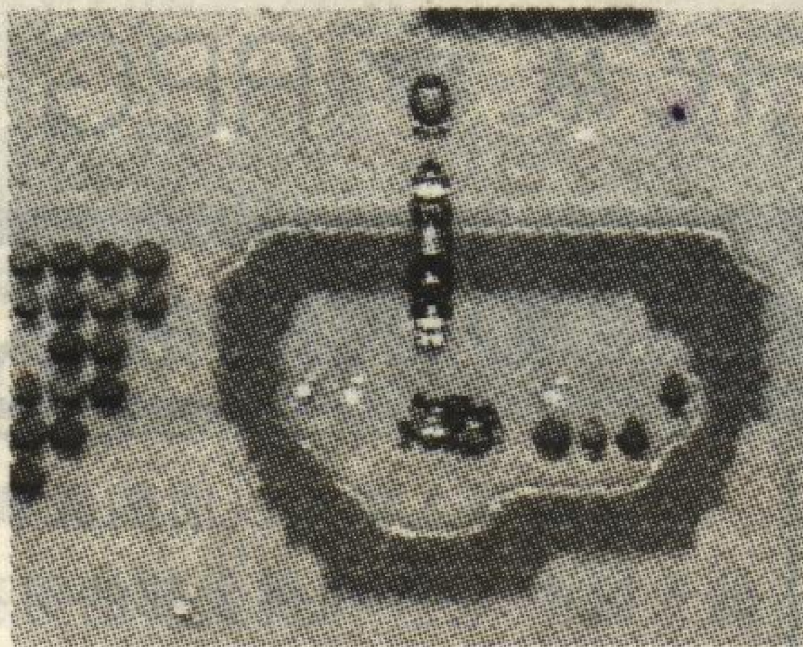
虽然这些对于熟悉 RPG 游戏的人来说有点小儿科，但由于这部作品带有喜剧色彩，所以玩起来一点也不感觉枯燥。在愉快地冒险的同时，似乎真的是在旅行。



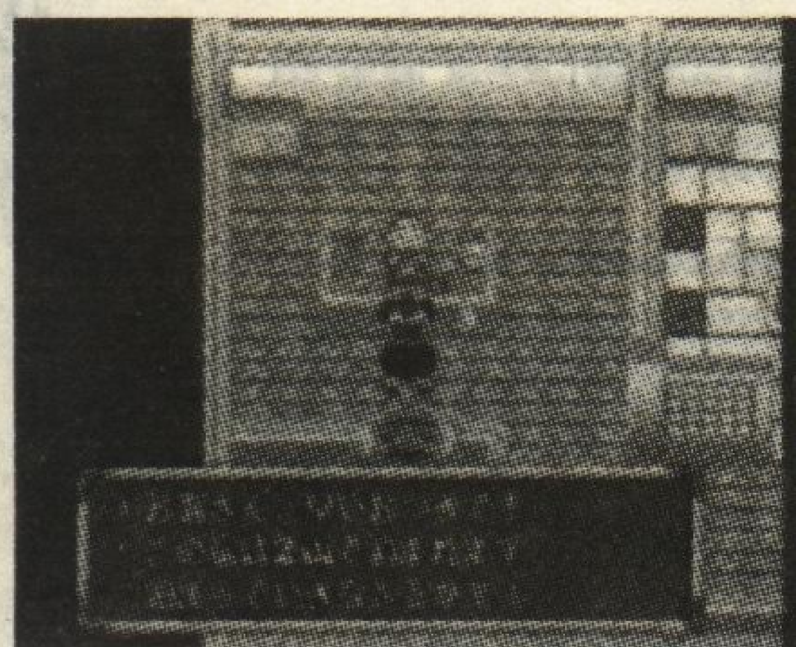
▲村中的景物塑造的相当可爱，虽然画面简单，但所要的东西却是相当齐全的。



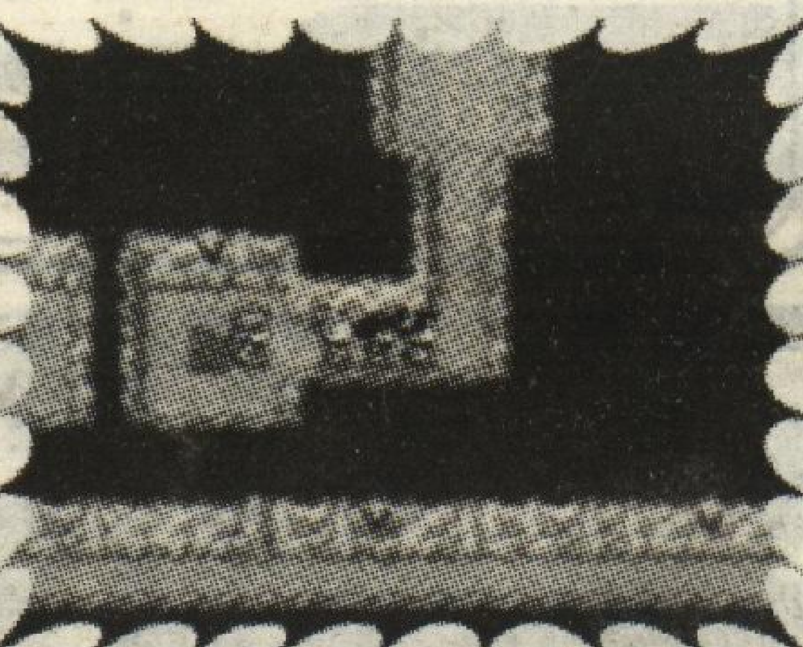
▲桃太郎离开家乡开始了旅行，他前面的道路会是一帆风顺的吗？



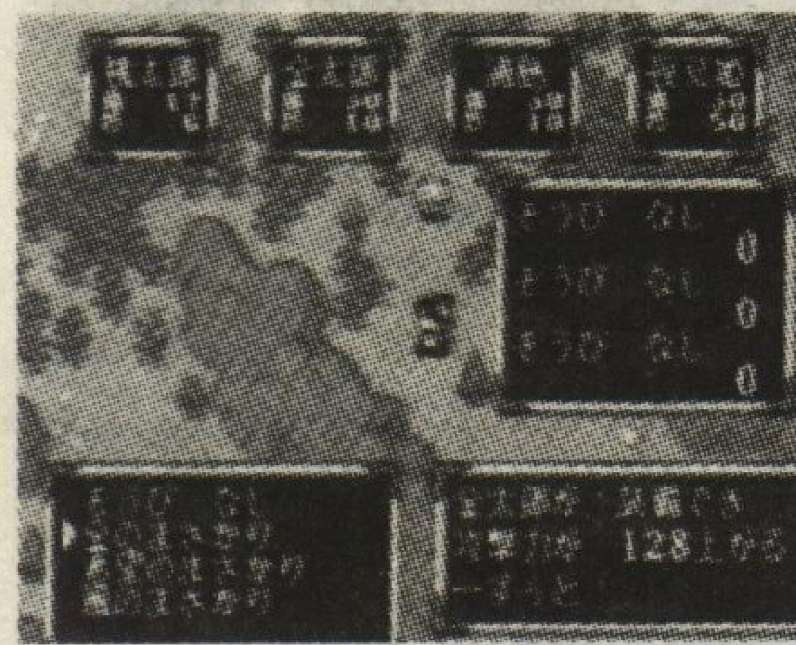
▲四面环水的小岛中央有一处村庄，里面可能会有重要的情报。



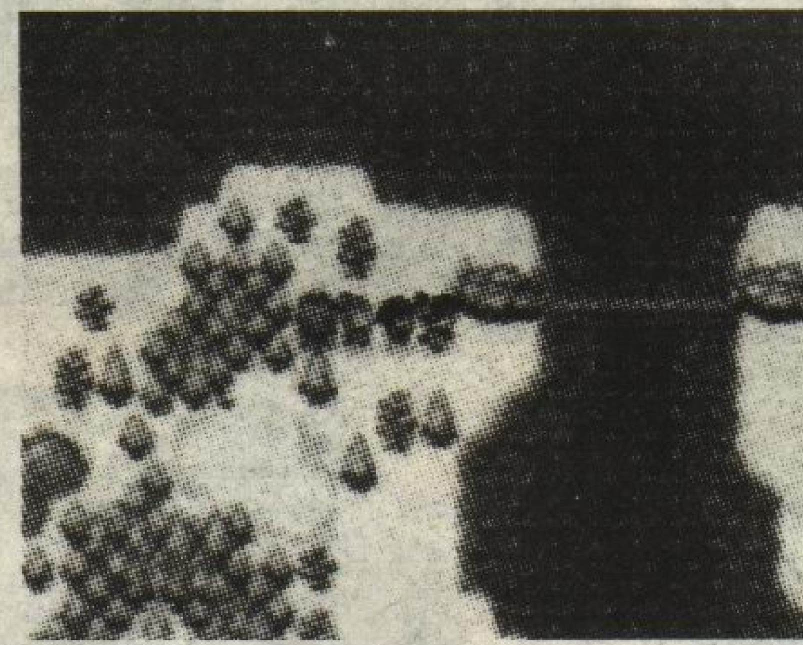
▲在宿屋中休息一晚便可使体力得到恢复（RPG 不可缺少的）。



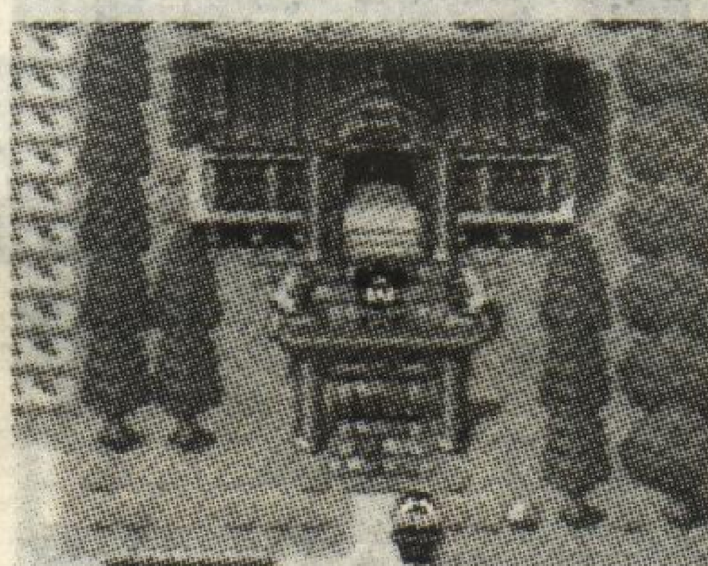
▲在阴暗的洞窟中探索是相当刺激的，但要小心出现的怪物哟！



▲在装备武器防具画面中，玩者可清楚地看到自己的状态变化。



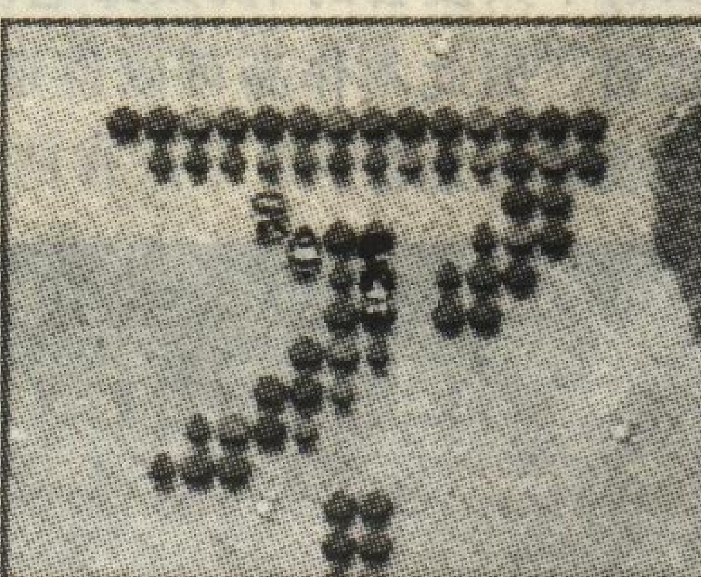
▲在两个村子之间有一座桥相联，会有不详的预感吗？



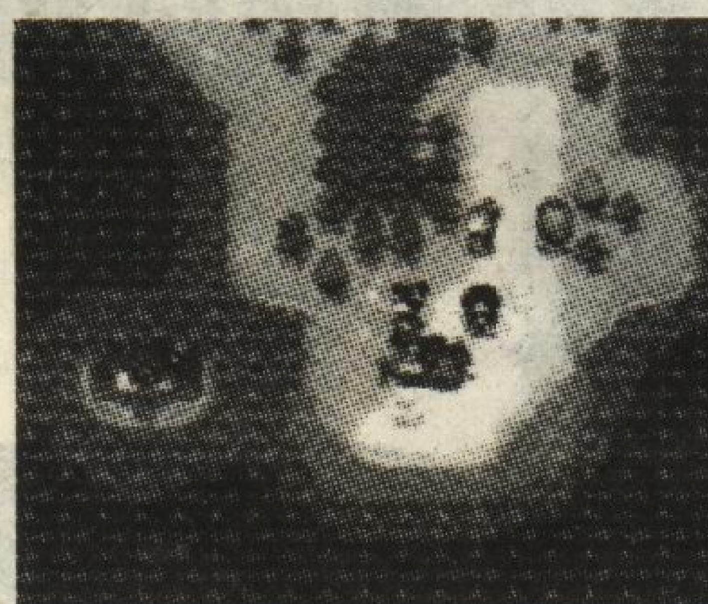


▲在神社中可以将游戏进度存档，另外也还可能得到一些意外的情报。





▲在山道中发现一处洞窟，而在画面的左上角却有一个奇怪的塔，它们是相通的吗？



▲好像在某大陆的最南端，那么海面的那座城又是什么地方呢？



▲由树木组成的日文假名…？

桃太郎传说 桃太郎传说

介绍一下桃太郎和他的伙伴们

“桃太郎，桃太郎，请给我一个黏米团子吧。”是的，说起桃太郎，他有很多同伴来帮助他，而这些同伴恰好也会在此游戏中登场。有了这些同伴的帮助，桃太郎的旅行会变得更加充实。





▼自称是日本第一的猴子，在战斗中体术系攻击是它所擅长的。

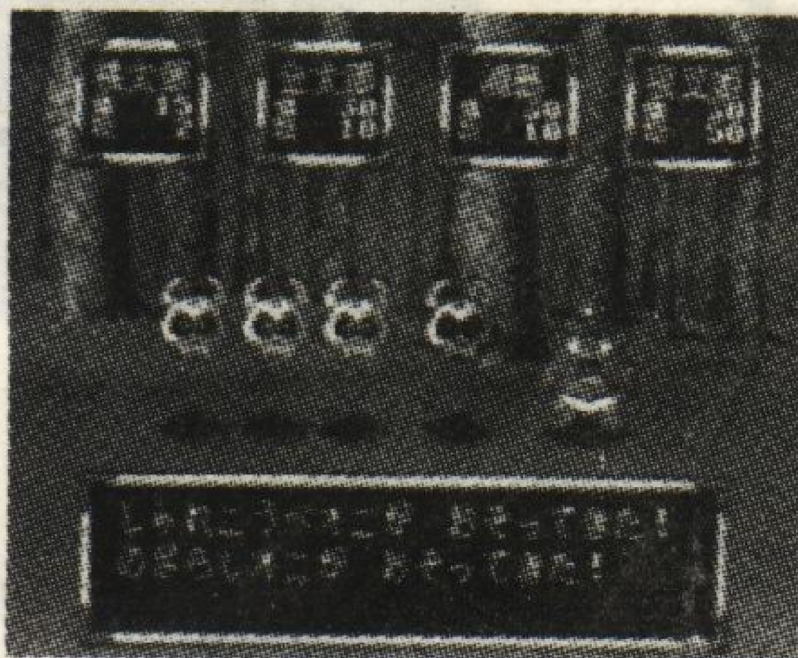


▼由于它的动作十分迅捷，因此它很可能是攻击速度最快的角色。

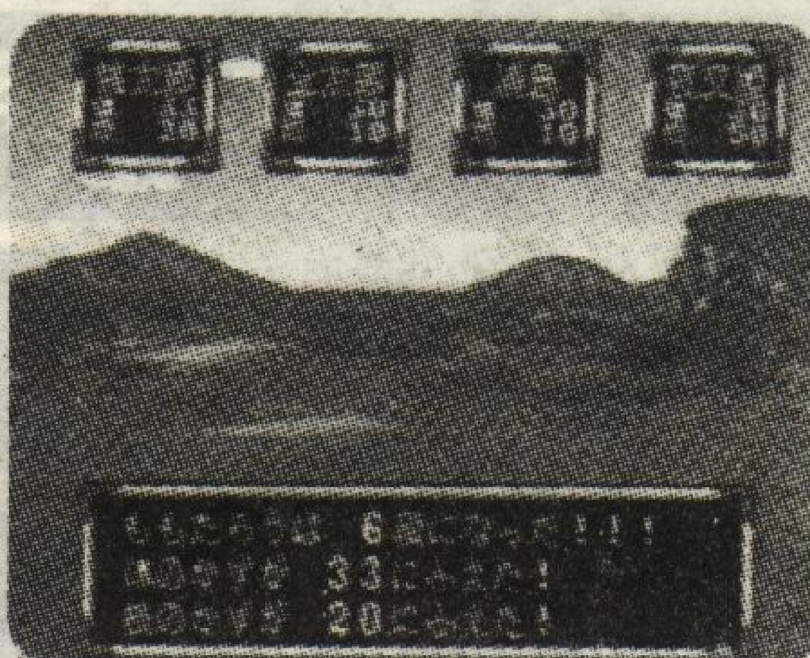
桃太郎——鬼之克星!

阻挡桃太郎冒险征途的敌人们。以"赤鬼"及"青鬼"一类的鬼为首,有大约200种怪物登场。而且,仅仅是中BOSS,就有20种以上,真令人吃惊。

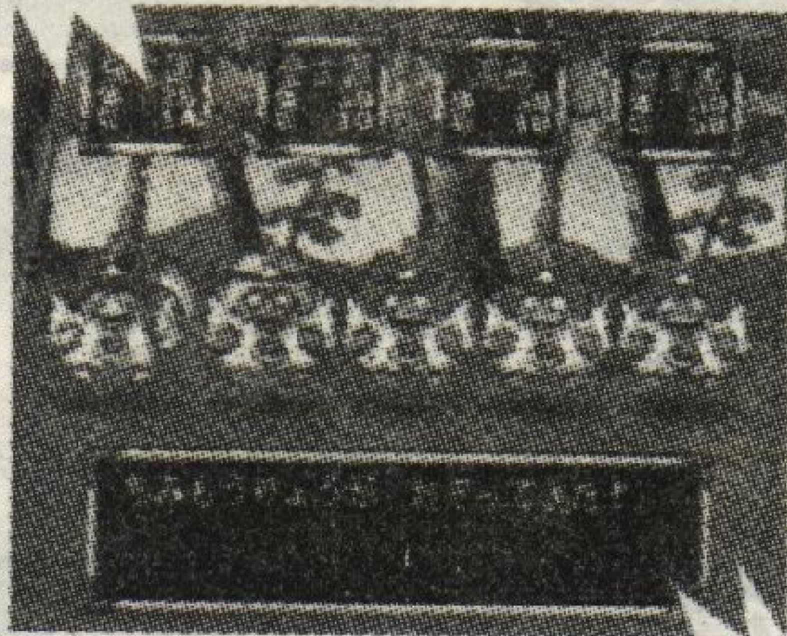
战斗系统正如前述,由于是指令选择方式,因此即使是初玩者也尽可放心。队伍的人数是4个人,根据故事的发展,成员可能会替换的。



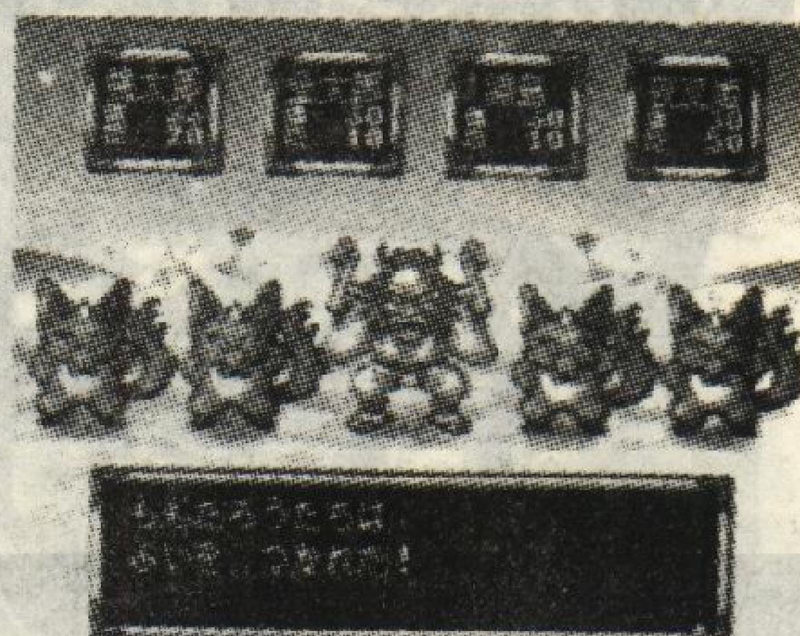
▲战斗画面再朴实不过了,不过以次世代机来讲它是不是有点……?



▲当等级提升后角色的各项能力值会随机得到不同程度的上升。



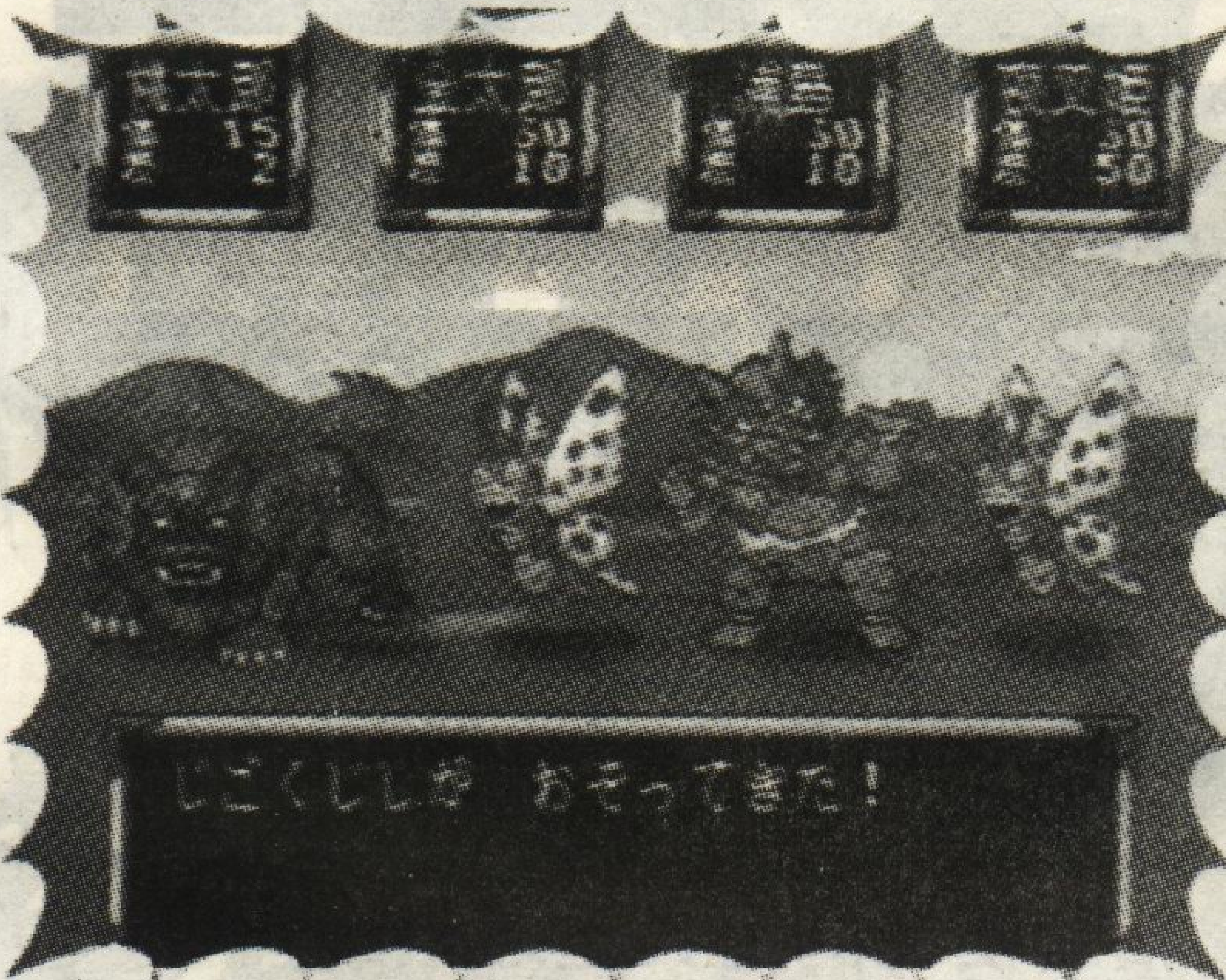
▲上面的画面中出现的敌人虽然有点类似,但是它们却有等级差别的,左边那位手持镰刀的家伙看起来是它们中最强的。



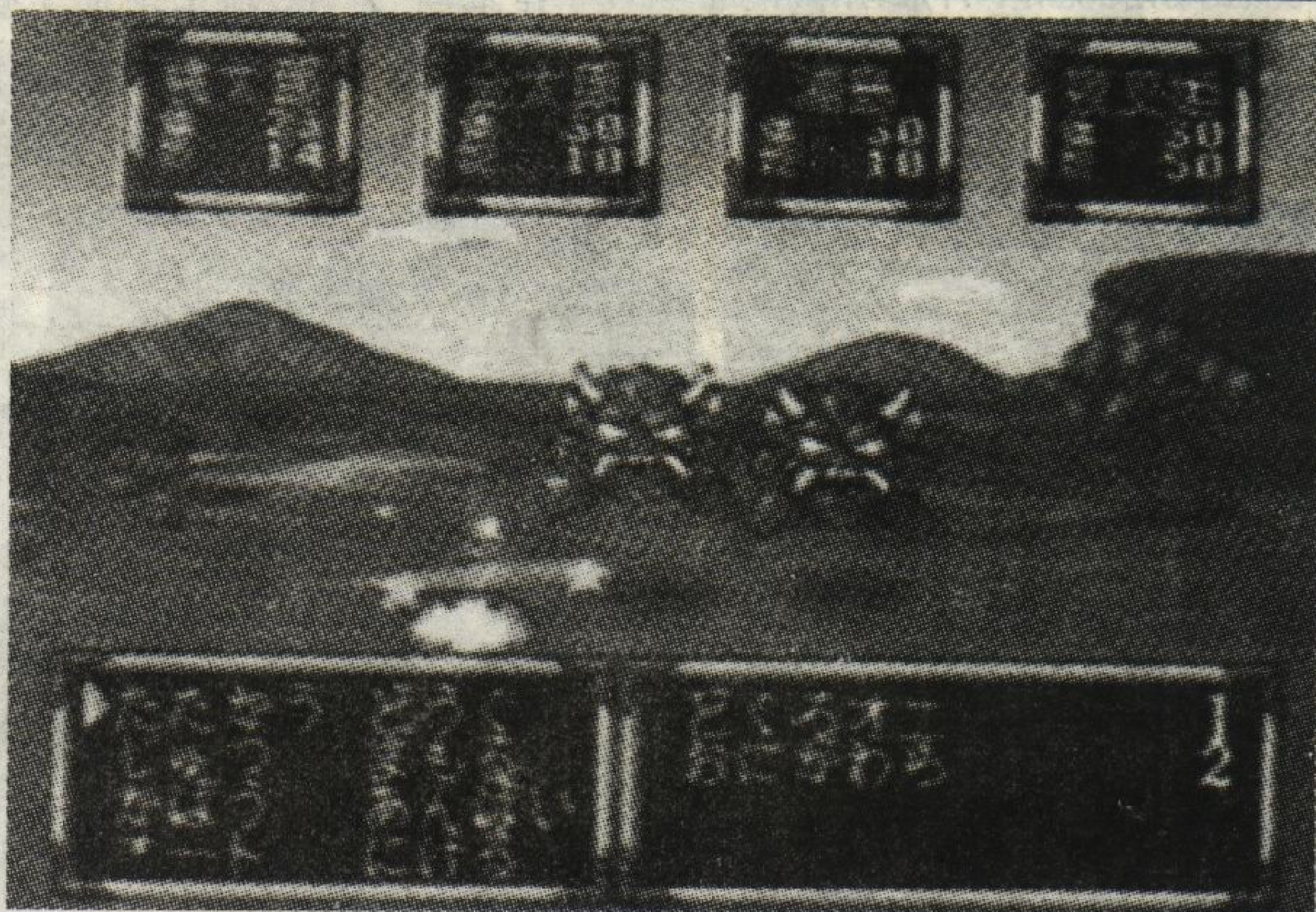
▲在作战中也会有这样的敌人组合出现,从敌人的分布来看,中间的怪物是我们应首先要击倒的目标,其它的杂兵级可慢慢解决。

桃太郎传说秘话1

在《桃太郎电铁》系列中,熟识的贫立神ボンビー,作为辅助人物,也可能在这个游戏登场。可是,此神在什么样的场面、怎样登场,还是个秘密。或许,极其卑劣可恶的大魔王キングボンビー也会登场也说不定呢?



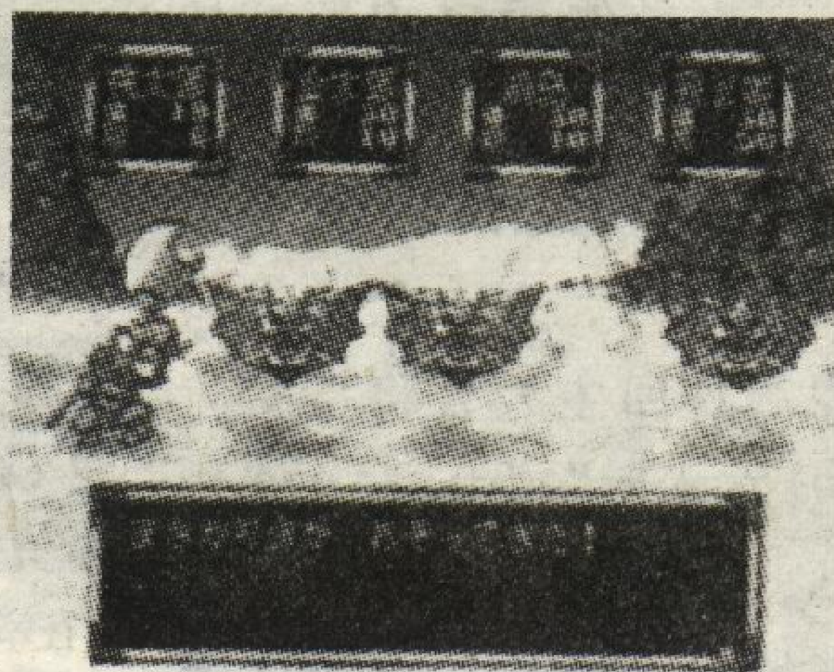
◀从左边的画面看到登场敌人的种类很多,而它们的能力也是各异的,在这种情况下一定要小心应战。

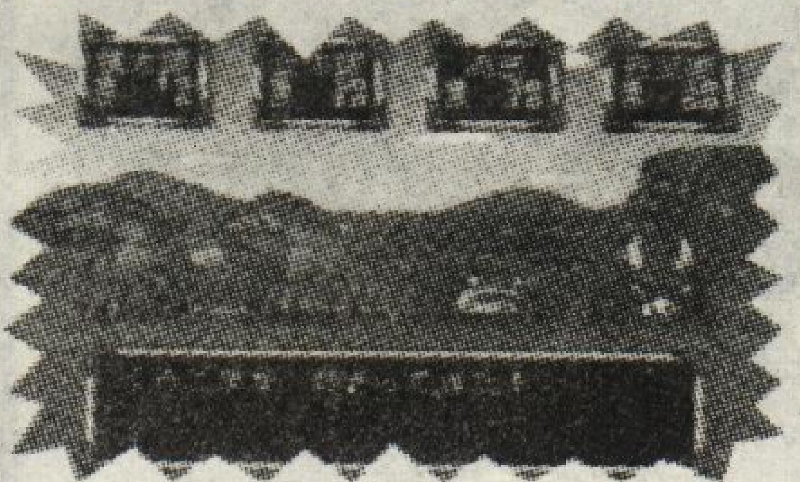


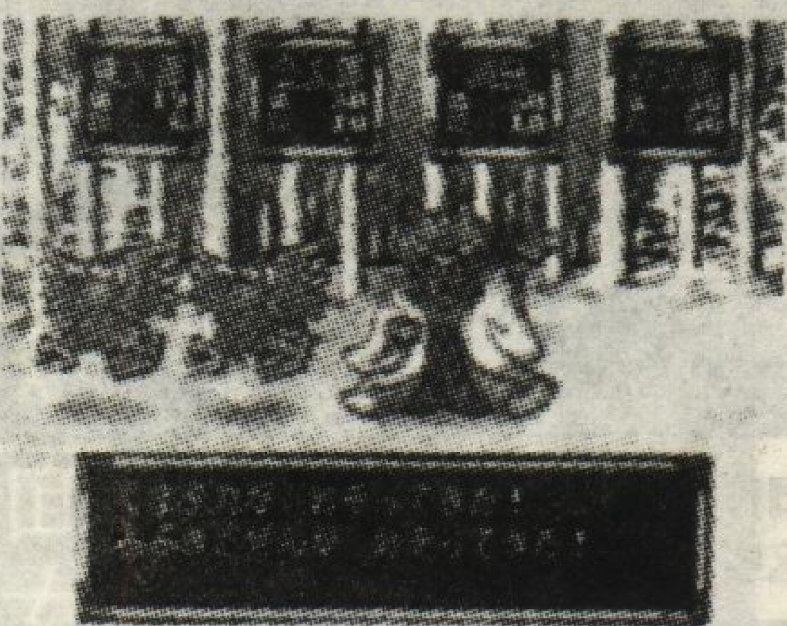
▲敌人攻击时动作也是相当丰富的,而我方角色受到攻击时画面会震动一下。

桃太郎传说秘话2

在PS版的《桃太郎传说》中,搭载了某个新系统!!尽管如此,那是什么样的系统,现阶段还是个秘密,等待消息吧。









▼属于搞笑类的角色,战斗中会起什么作用呢?





▼使用回力斧的奇怪少年,战斗中他的攻击力是强的,当满足条件后便会成为同伴。





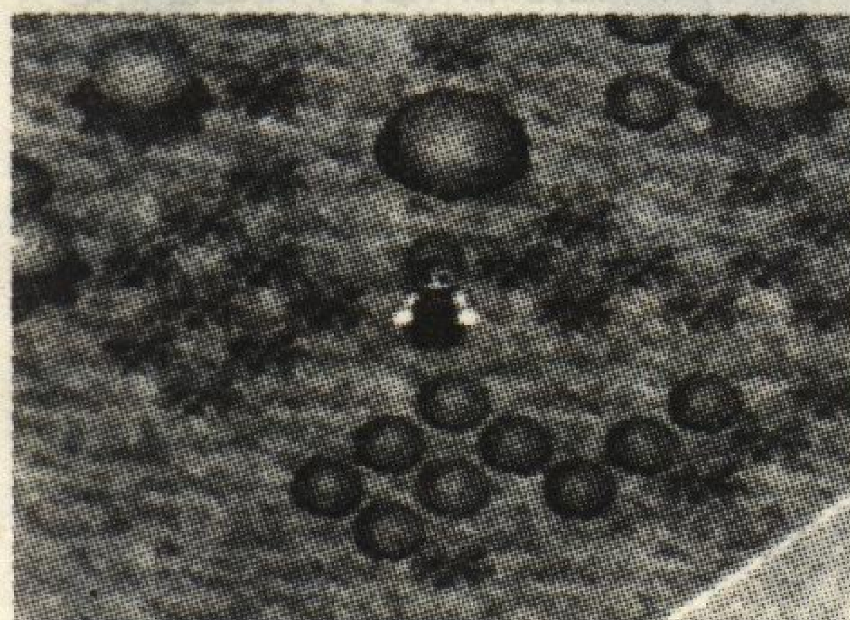
牧场物语 2



厂商:NINTENDO
类型:SLG
媒体:128M ROM卡带
发售日:1998年冬预定

责编/E·T

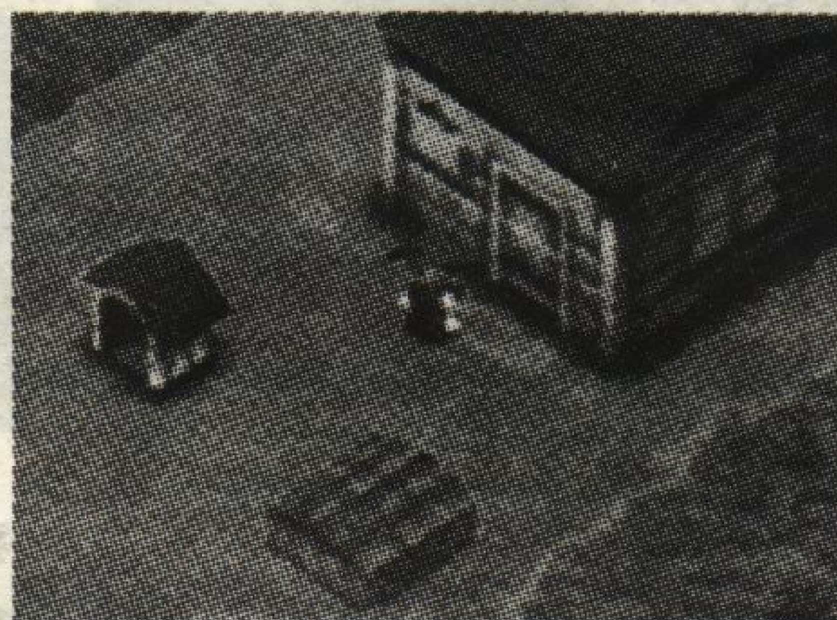
让我们开始愉快地牧场生活吧!


▲牧场的初期状态是一片荒地，而作为场主的你在这里要使用一些道具使得这片荒地得到开垦，以便能够有生长植物的环境。

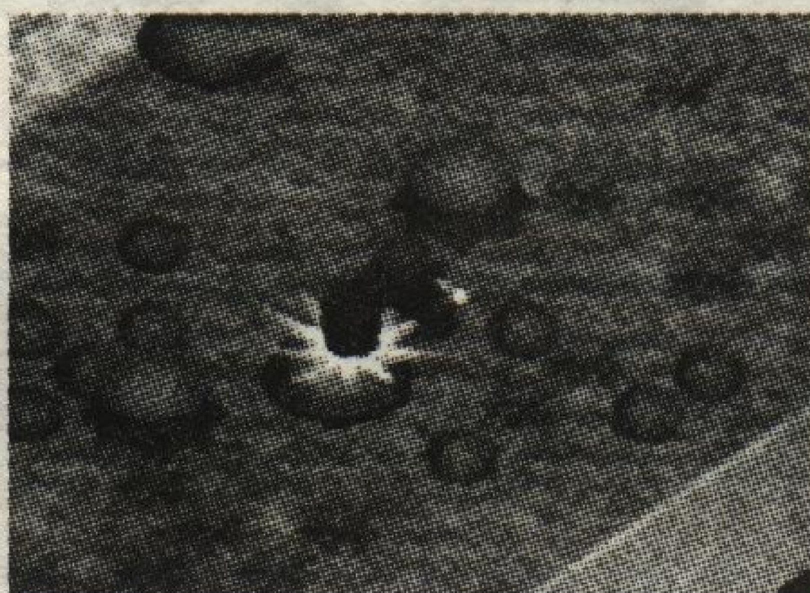
通过依靠超级“FC”及GAME BOY的销售，博得好评的“牧场物语”系列的最新作，出现于“任天堂64”上。

此游戏的魅力在于人物的可爱。你可以在此游戏中微微体验到牧场生活。在耕地培育庄稼，饲养牛及鸡一类的动物的同时，经营只属于你自己的牧场吧。而且，通过和住在城镇的人们的交流，将会发生多彩的事件！根据玩者行动的不同，事件发生变化，可创造出各自的故事。

在本回“2”中，除了增加了登场的动物及可以栽培的农作物，还满载着便利的系统、具有魅力的新要素！发售日离我们不远了，我们一举介绍种种有关“物场物语”的消息!!


▲在本作中牧场内的建筑物视点是可以进行变更的，玩者可以根据自己的视觉习惯来调整视点，以便能够观察到牧场内的每一个角落。

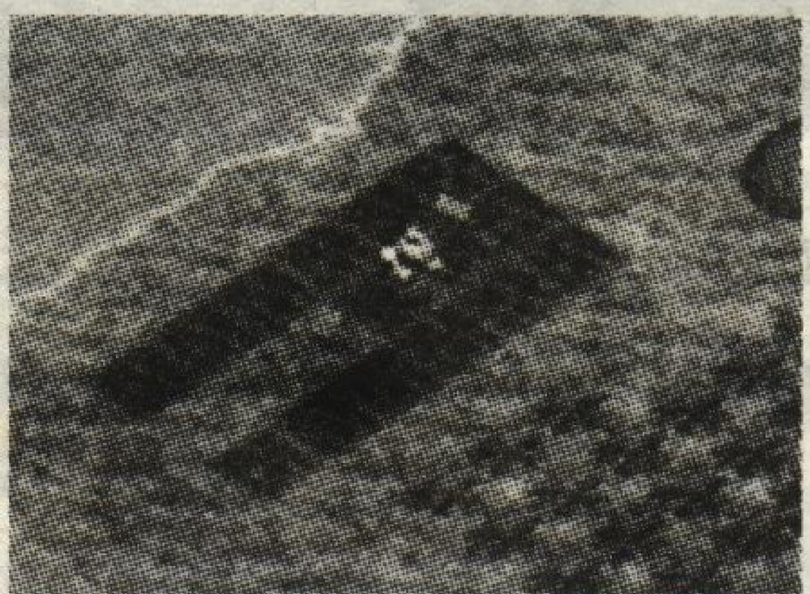

▲劈木头需要斧头，而这样的工具则需要在道具屋中购买或者是自己制作。

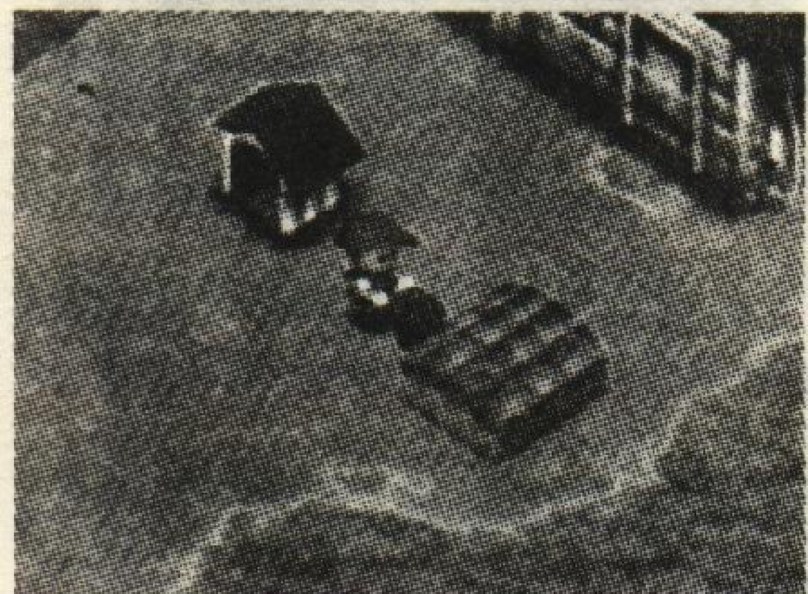

▲用十分重的锤子来砸石头可以达到清除牧场废石料的目的。



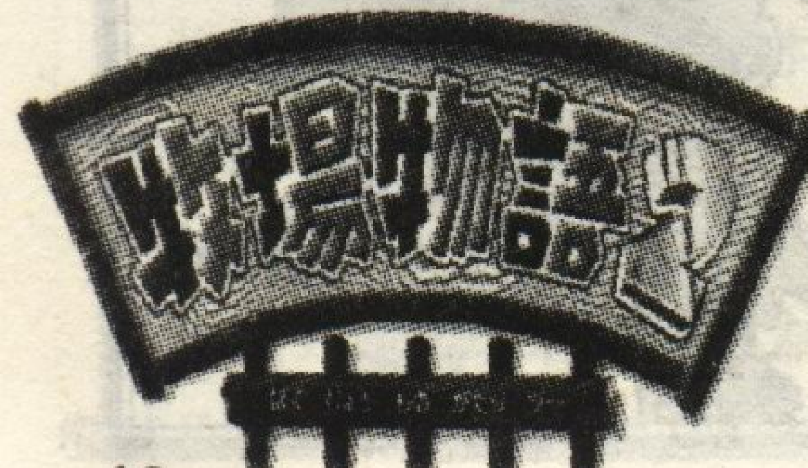



▲饲养家畜需要很多草料，而在牧场中将这些草料取回就需要割草的镰刀。


▲在牧场的一角开垦一块小型耕地，它会令我们收获一些生活必需品。



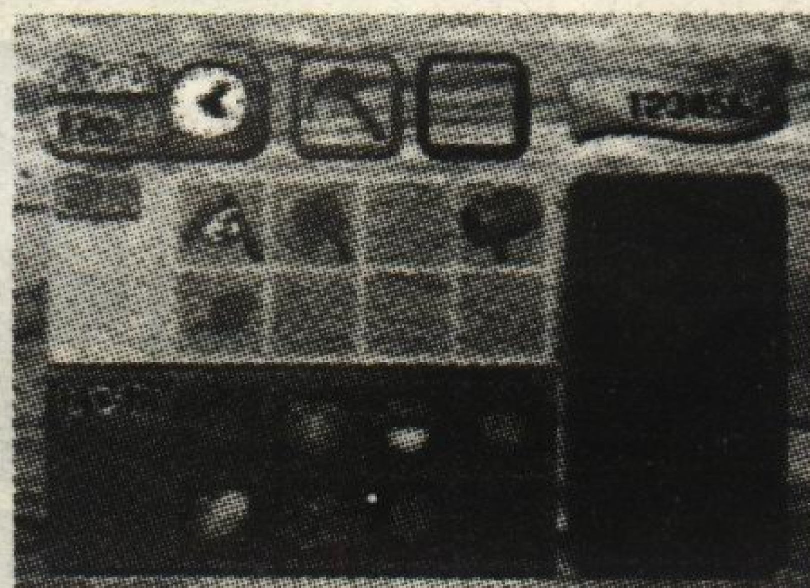


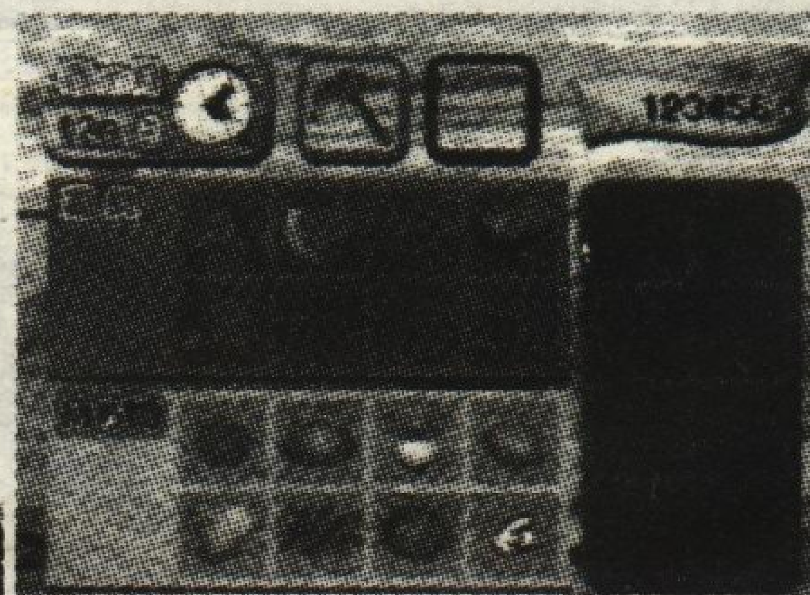




相当便利的道具整理系统

在前作，主人公只能持有斧子及锄这2种道具。由于这个缘故，你前去放有道具的库房，逐一交换道具呢。这回主人公将持有背包！在本次“2”中，有8个道具、8个手持物品，主人公开始能一次性持有很多道具。因此，这将省去交换道具的时间，你能使在此以前的牧场经营这一性质更加突出。巧妙地充分使用背包吧!!


▲在本游戏中主人公所持道具的个数较前作有所提高。



这回便会拥有很多种道具了!

游戏中的剧情以及登场人物十分丰富！

在此游戏登场总数在50以上的人物，持有“友好度”这一总参数。关系不错，友好度则上升，根据不同的人物组合，会发生400以上的事件。每个事件中登场的人物都有不同的性格以及处事方法，玩者只有对他们有所了解后才能得到这些人的帮助。在此除了介绍居民和事件，再介绍一下节日祭会的内容，这些祭会对于玩者于游戏中某些人物的友好度是有影响的。

奇怪的村长



万事通老人



由远大志向的小伙子



出色的工匠



和蔼的邮递员



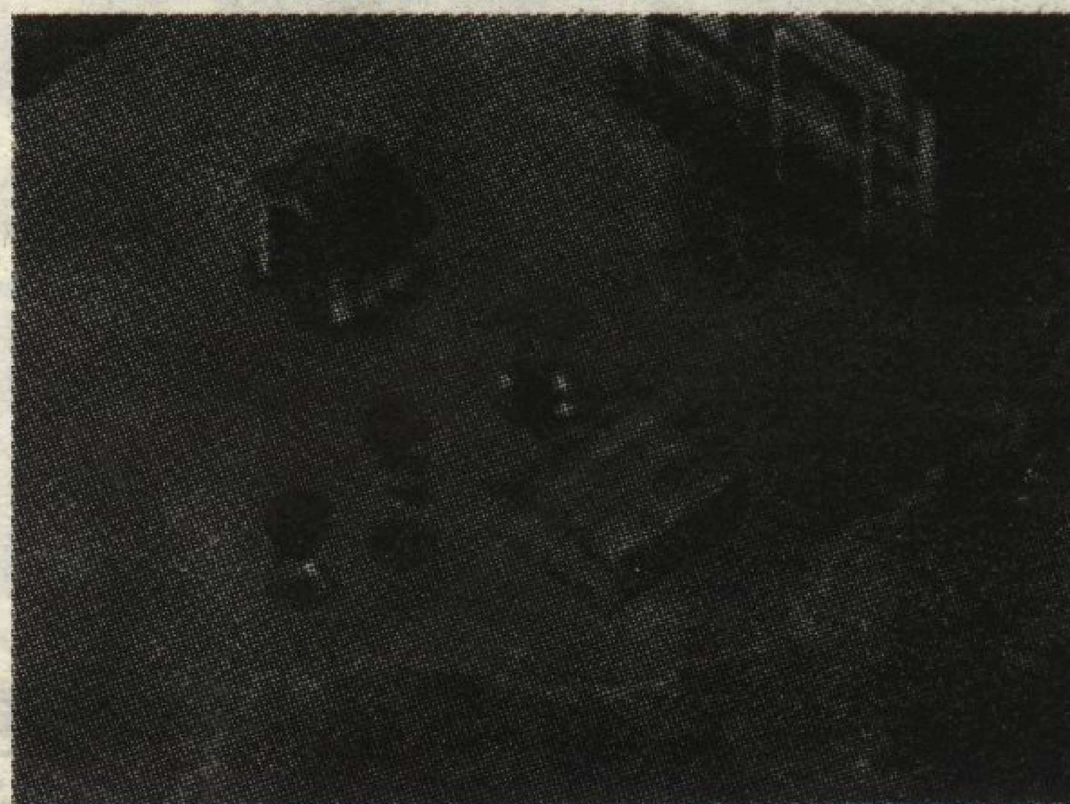
▼在本游戏中玩者可以将五种不同的动物进行饲养，这样牧场的畜牧业才能发展起来。

▼在牧场中有时会有旅客来访，而他们有时会在牧场中照像，因此牧场的环境的好坏也是牧场能够向高档次发展的重要环节。

▼由于牧场的不断发展，其中的建筑物也会从简易到复杂过渡，而加强这些建筑所用的工具、木材等一些资源也是来自由牧场中的收获。







本游戏中除了设计了丰富多彩的情节外，在一年中的十三种固定祭日也是提高牧场声望的好时机。另外，在这些祭日中说不定你还能找到你心目中理想的女孩。



祭会事件介绍

月	日	祭会	内容
春之月	1日	新年祭	新年开始的祝贺型祭会
春之月	8日	播种祭	乘气球在空中播种
春之月	23日	花祭	女孩们进行花之女神评选
夏之月	1日	花火大会	与喜欢的女孩约会的好机会
夏之月	9日	作物祭	对作物进行品评，并选出优胜者
夏之月	17日	萤祭	在海边提灯散步是恋爱的时机
夏之月	24日	海祭	进行游泳大会目标是优胜
秋之月	4日	牛祭	与附近的牧场主一起进行牛的品评会
秋之月	12日	收获祭	评选出舞蹈的高手
秋之月	20日	卵祭	对卵的成分进行评比
冬之月	10日	感谢祭	与情人节一样要送女孩点心
冬之月	24日	星夜祭	与喜欢的女孩一起眺望星空
冬之月	24日	精灵祭	穿上精灵的服装伴随音乐起舞

把握幸运关键的5位少女大介绍！

在此游戏中，人钶以和关系很好的女孩结婚、构筑爱巢！对方女孩有“マリ”、“ポプリ”、“エリィ”、“ラン”、“カレン”5人。当然，并非和谁都能简单地结婚的。你须和女孩一起前去前面介绍的节日集会，送给女孩礼物的同时，使作为意中人的那个女孩友好度参数上升。

另外，这回不仅是作为主人公的你结婚，似乎还隐含着什么秘密……



◀▲竟然还可进行后代的养育，难道说牧场的经营要经历几代人吗？那么本游戏可是相当长的哟！

玛莉



在图书馆问事处工作的女孩。性格怕生，对恋爱消极疏远。兴趣爱好是读有关昆虫标本方面的书，未来的梦想是童话画书作家。

为了取得良好关系的关键是书和信，这样就会获得她的好感。



有点像学究的少女

波普丽

这是一个在花店帮忙的女孩。具有活泼的性格，是个乐天派。对于恋爱主张顺其自然。兴趣爱好为园艺，梦想是创造花的王国。非常喜欢花和甜食。







▶由于自己的父亲长期在外旅行，波普丽看到父亲归来后激动地掉下了眼泪。

爱做梦的女孩

艾琳

在糕饼屋工作的女孩。幼时失去双亲，却具有明朗、家庭化的性格。对于恋爱持积极态度，想要一个家庭，恋爱心切兴趣爱好是钓鱼，将来的梦想是作糕饼屋主人，擅长料理。



有点像家庭主妇的样子





▶如果主角对艾琳稍微有一点表示关心的意思，那么她便会十分害羞地看着你。

憧憬恋爱的女孩

兰



绿色牧场的少女，幼时丧母。具有着男孩般粗犷的性格，对于恋爱，却不能用婉转的方法表达，兴趣爱好是骑马和悄悄地编织，梦想是和哥哥去击败ポプリ，喜欢“草地竞马”。

我依然是主角！



◀她是前作的女主角，在本集中她依然是个喜欢动物的女孩，与她接近当然是要送一些有关的礼物才行。

健康活泼的女孩

卡铃



葡萄园的少女，任性，是一个向往大都市的“姐姐”。喜欢能够尊敬恋爱的人，有此信念，兴趣爱好是酒，梦想是到大都市当舞星。她喜欢的是工作和葡萄酒。

魅力爆发二小『恶魔』的





个人能力十分高的女子

チョコボの不思議なダンジョン2

陆行鸟的不思议迷宫2

PS

新作追踪

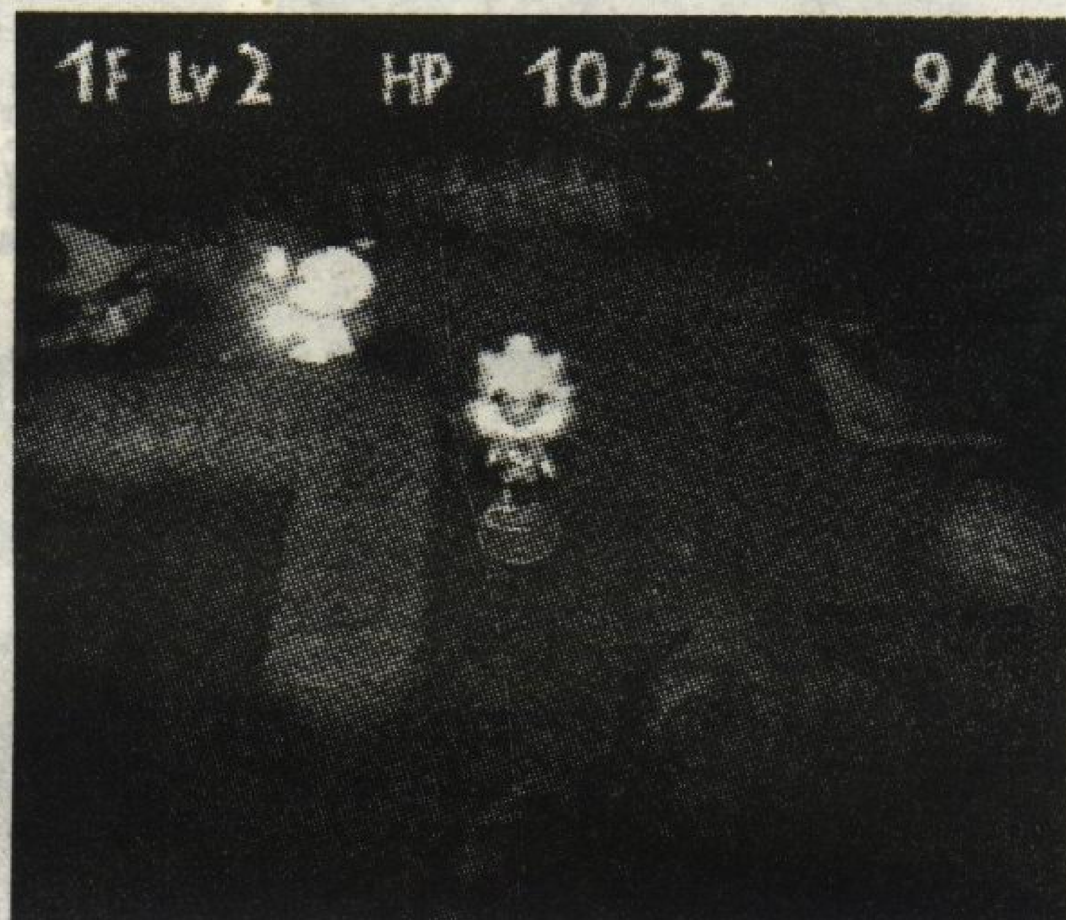
责编/E·T

厂商:SQUARE
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年12月下旬

陆行鸟迷宫最新情报放送

上期为大家初步介绍了一些有关于"陆行鸟迷宫2"的有关情报，而这次向大家公布的不但包括精彩的CG动画，而且还有新登场的人物。首先，根据广大的世界地图，开始各种迷宫探险。在迷宫中出现了高低差概念。并且，核心要素是在迷宫中可以多带一名同伴。

下面介绍一下"陆行鸟迷宫2"的魅力吧。首先，希望看看陆行鸟最初冲破迷宫壁的照片。而且，陆行鸟的泳装身姿将出现，西多最新研制的潜水艇也将登场，还可看到新人物——白魔道士的容貌。这些插图都是首次公开，不要错过机会呀。





陆行鸟的忠实伙伴



怪力无边的岩石兽



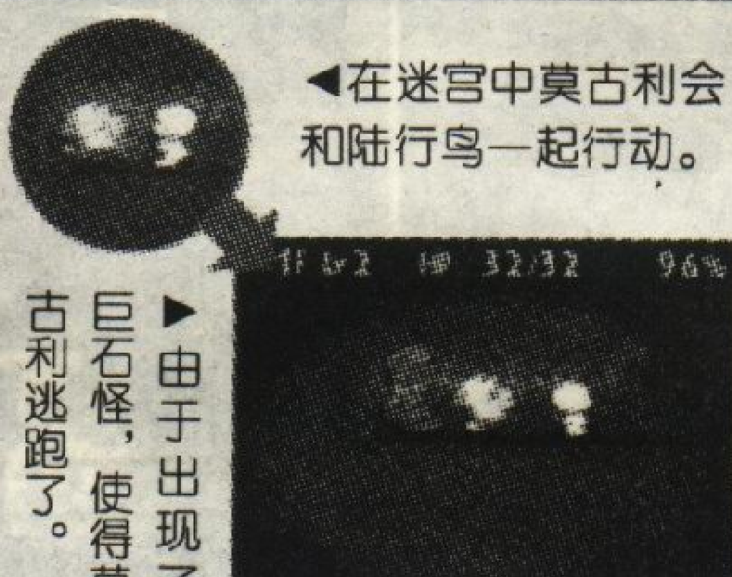
喜欢恶作剧的科布林



魔力惊人的黑魔导士



▲▶陆行鸟在迷宫中不断地搜寻着各种宝物。



◀在迷宫中莫古利会和陆行鸟一起行动。

▶由于出现了巨石怪，使得莫古利逃跑了。

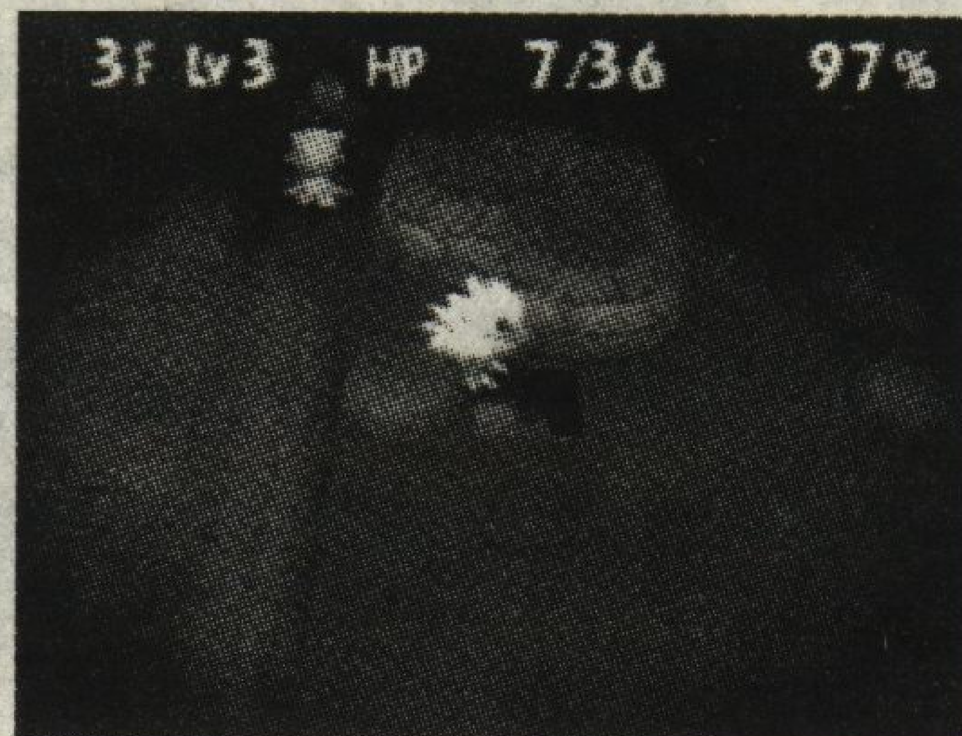
发现了钥匙

不要慌!!

陆行鸟 快速脱离危机的方法



◀▼当陆行鸟的HP十分低的时候，我们可以将阻挡敌人的任务交给莫古利，而自己则要迅速逃跑。



遇事不慌

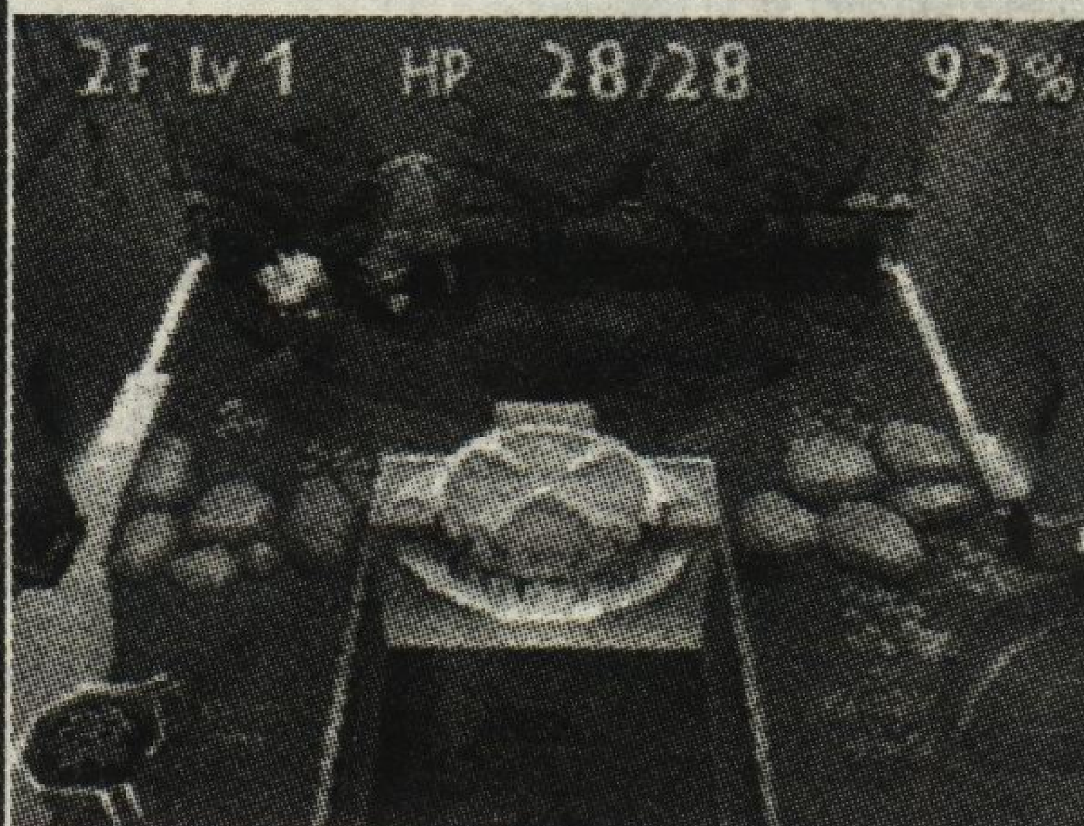
什么!! 陆行鸟游泳!!

你看看带上氧气瓶、戴上泳镜可爱的陆行鸟。一看这幅插图就中联想到"陆行鸟迷宫2"里还有水中冒险(不仅限于地上)。看一下上回介绍的地图，有一个湖，或许陆行鸟就在那里游泳吧!



身穿泳衣的陆行鸟

▼在公园的右下方可看见一处喷水池。



身穿潜水服的陆行鸟，相当可爱呀!

西多自己制作的大型潜水艇的真面目！

《最终幻想》系列的西多于这回登场，而西多不但开发了自己专用的“西多”坦克，“而在本次；大型潜艇“西多水手”也是由西多开发的。仔细观察一下全貌，你就会看到“西多坦克”的一部分在上部船舱内。看到这个，大概“西多坦克”会是各种交通工具的核心部分。即使如此，潜艇之大也是“西多坦克”无法相比的。那名天才发明家西多也花费了很长时间才使潜艇的制作完成。

历史上的西多





FF Ⅳ



FF Ⅴ 西多不会成为中间



FF Ⅶ 西多可以成为中间

陆行鸟2 改变了发型的新西多

チョコボの不思議なダンジョン2



◀FF 系列中不可缺少的工匠西多今回又有怎样的表现呢？

◀由西多自行设计开发的巨型潜水艇，是陆行鸟的有利搭档。

西多潜水艇

陆行鸟和白魔道士的关系？

在《最终幻想》系列中操纵恢复部分的魔法的白魔道士。兜风帽中的真容包含于谜纱之中，而其真正面目是一个可爱的女孩。女孩在“2”中，好像和陆行鸟及莫古利并列，作为故事核心人物活跃着。



乘在陆行鸟上的白魔导士





▼脱掉帽子后的白魔导士相当可爱。

FF系列的白魔道士

在“FF”系列中，白魔道士的历史已久，除了“Ⅶ”，在几乎所有的系列故事中登场。而且，在记忆中的新点，此人物也是《FFT》中也登场了。但是，由于穿了白色的披风，其真正容貌直到现在也不知道，而这次大家终于可以看到白魔导士真正的面目了。

FF V



FF T



令人感动的 MOVIE 画面

上回已介绍过有关陆行鸟的美丽影片。本次在“FF”系列中为大家熟悉的妖怪登场。这回的妖怪们的形象是诙谐的，你看到它们一定会欢喜的，并且在故事的后半部，陆行鸟和莫古利一起探索迷宫，看一看这部令人开心的动画吧！



▲科布林手持竹杆目视前方，竹杆前面是什么东西呢？



▶竹杆前面用细线吊着一只蝴蝶，不知道是陷阱的陆行鸟傻乎乎地跟着向前跑。

大家看！莫古利正在设下陷阱来取笑陆行鸟。



哎呀！！

我落到陷阱里去了！

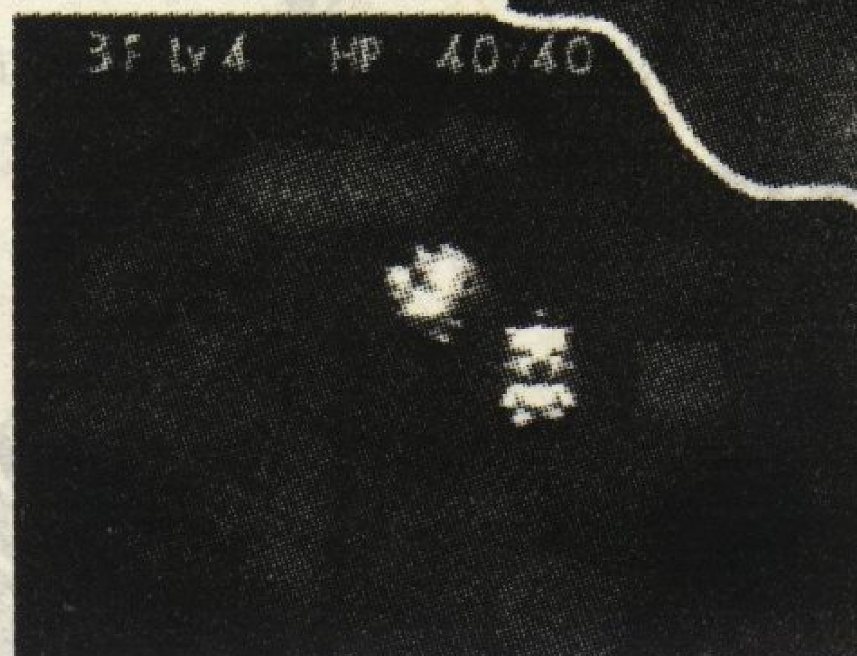
成功啦！！

▼看到自己所设的陷阱成功地将陆行鸟捕获，科布林正在用手捂住嘴偷偷地笑。

引人注意的系统是怎样的？

本作中依然保留了以前合成宝物系统，玩者只要用指定的物品到合成地点就可以使武器或防具的能力得到提高。看一下右面的画面，好像有可以得到魔法书的书架。而且，在迷宫中，存在着如果只看名字是不明白效果的道具，这和前作一样。各种新要素较多，本回仍具有系列的很多级引人的地方，尽请玩者放心。

▼在二代中登场的宝物合成箱与前作有同样的功能，许多强力武器都是从这里合成出来的。



合成新武器

◀在书架上可以找到一些带有魔法的书籍，拥有这些魔法书便可使出不同的魔法。不过，难道说本作中魔法也可以进行合成吗？

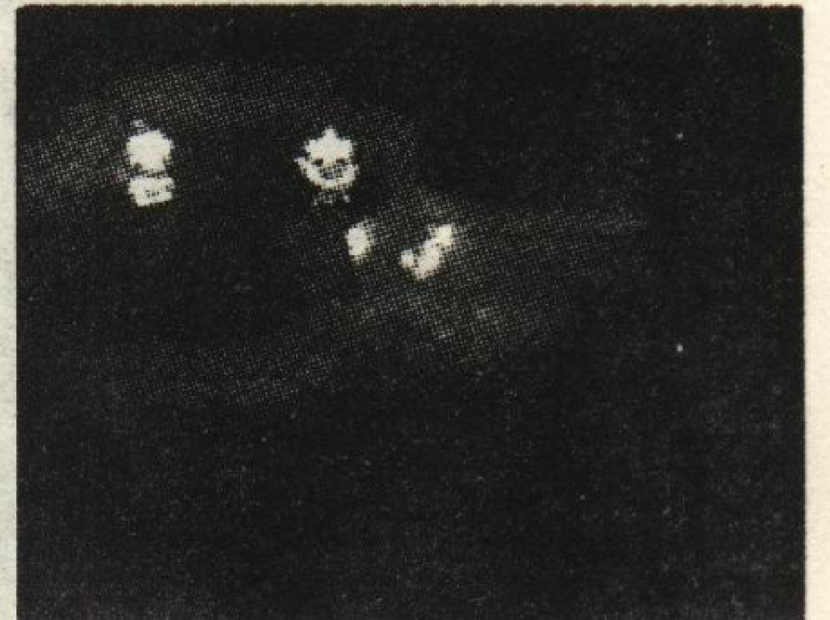


◀▲合成出的道具都有它们的名字，有的从名称中就可分辨出它是属于哪一类的物品，十分简明。

魔法的使用还会象前作那样吗？



看书就可咏唱出的魔法，好像在"2"中没有什么改变。但是，如果它与前作的7种魔法要比，似乎追加了几本新的魔法书。顺便提一句，在前作里，在去使用魔法时，你的咏唱等级上升了，要是雷，你就发挥出雷魔法的最大威力。在"陆行鸟迷宫2"中，随着你渐渐读懂魔法书，你的威力也会很快加强的。

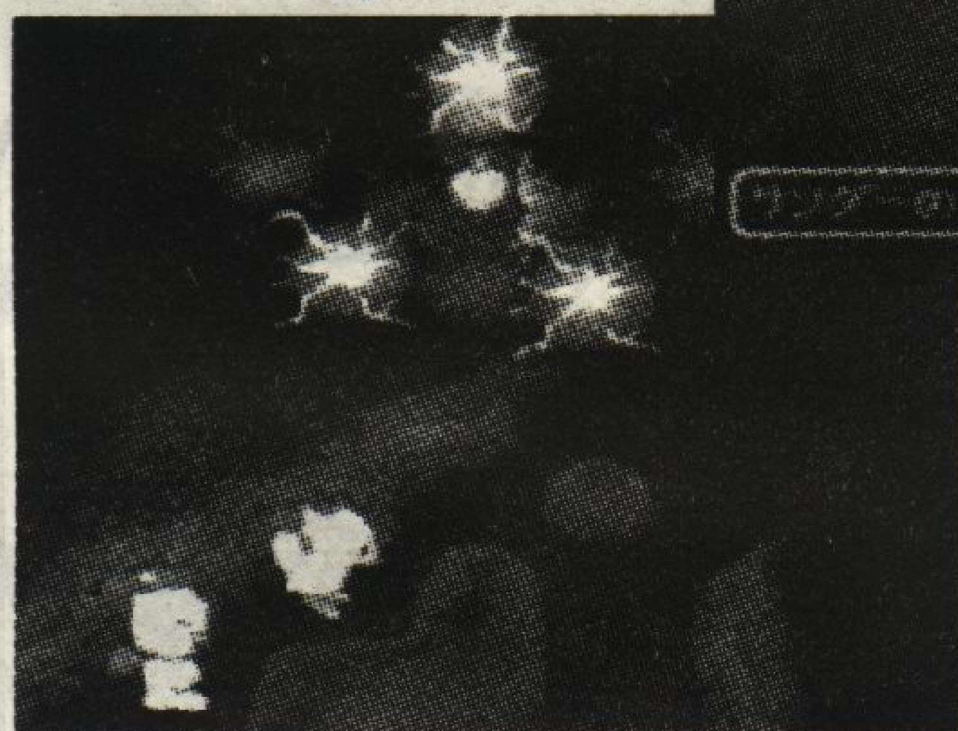


雷电 → 超级雷电





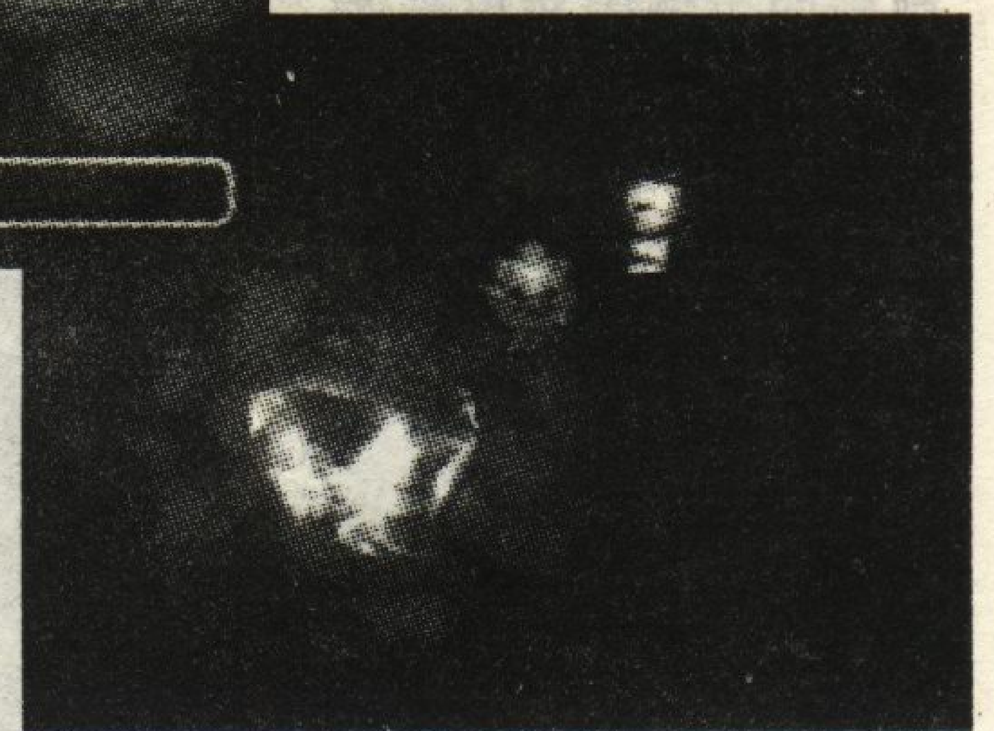
冰结 → 超级超级



注意魔法属性



魔法先手必胜

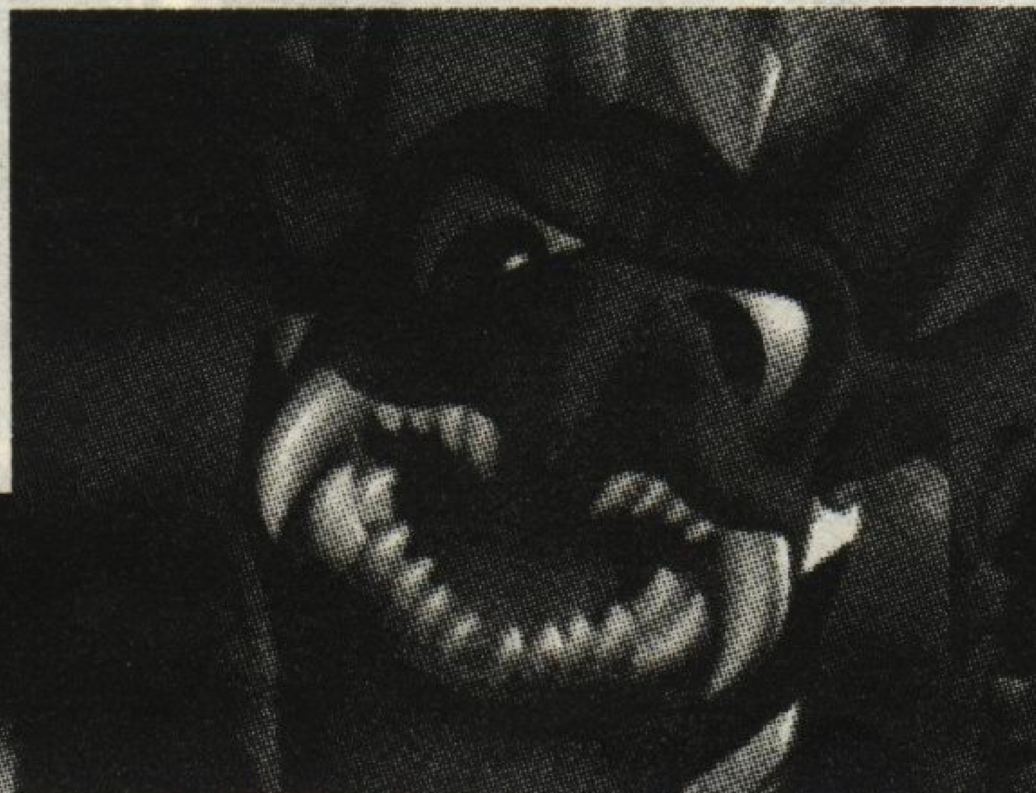


结合了FF系列中的陆行鸟以及不思议迷宫系统的本作具有相当的挑战性，从游戏的上一集中玩者已经对它有了个初步的了解，游戏中无论是魔法、召唤兽、物品以及迷宫的深度及广度都是十分吸引人的，而要全部完成所有迷宫也是需要有很大的细心及耐心的。本集中这些富有魅力的系统依然被继承下来，而且还加入了FF系列中的一些大家熟悉的角色，这就更为本游戏增添了色彩，虽然它的迷宫依然是十分深奥，但是迷宫的种类及环境却是前作所不能比拟的，而且在迷宫中登场的敌人种类又有了新的变化，让我们再次接受它的挑战吧！



正在阅读魔法书的莫古利

▲▶莫古利在十分专心地阅读着魔法书，可能是考虑到要与陆行鸟一起到迷宫面对从未见过的敌人，因此它在日已继夜的学习魔法，以便能够应付这些敌人。



超重量级 MONSTER助手登场

◀▼在迷宫探索中的陆行鸟与莫古利突然遭到了强大怪物的袭击，从左边的画面的狰狞面目可想象出它的强大，那么

——逃……



火星物语

火星物語

新作追踪

PS

责编/E·T

厂商:ASCII
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:1998年10月22日

今回第四话"王女克丝"介绍

在今秋发售的RPG大作《火星物语》连载已是第4回了,而故事也已经进入到了第4话,本话的名称是"王女克丝"。前一回讲到主人公少年A与友人少年B为了接受命名仪式,从阿罗姆村出发来到首都康加利安,少年早早地接受了命名,而少年A都要因年龄等待几天,在这几天中却发生了一连串奇妙的事件,首先是与少女Y相遇,其次是发现被命名的人就象失去了自我一样,而少年B正是这个命名仪式的牺牲者。对命名仪式抱有疑问的少年A与少女Y本次将展开不可思议的旅行。



少年A的时光旅行

当少女Y看到经命名仪式后的少年B后,惊慌失措。此时,她戴的手链表放出光芒。少年A顺着光芒飞临到中世纪的火星。飞临的场所是和少年A在康加利安的3D剧院看到的光景完全一致。那是阿罗马王国和阿杰卡国持续激战的奥林匹斯山战线。

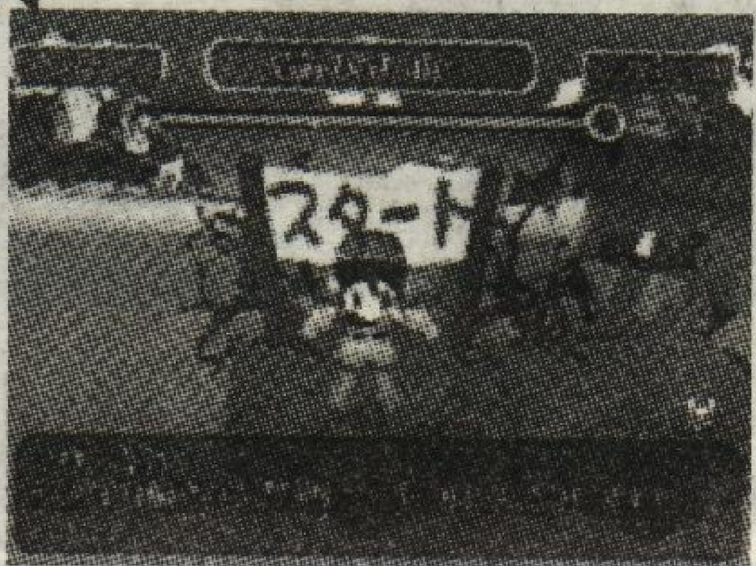
王女克丝召唤红色的风



▲对于少年A的突然消失,少女Y感到十分震惊。



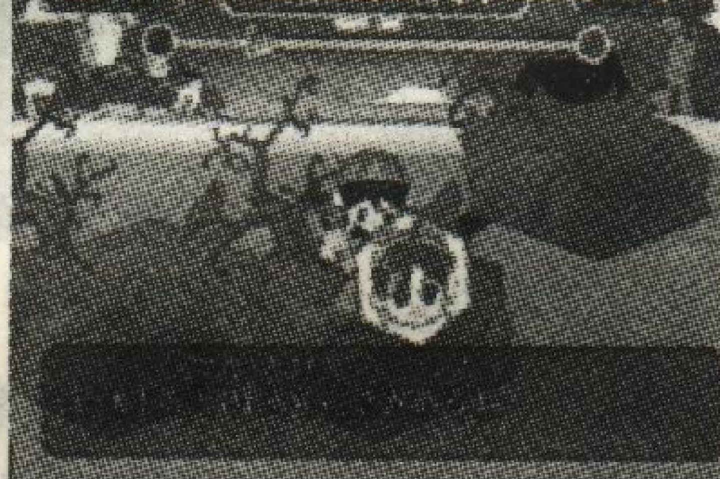
▲少年A与阿罗马国的同伴在一起。



迷你游戏 》》收集地图上的物品

少年A凭靠地图,从出现的奥林匹斯山战线移到目的地——"没有名字的城镇"。在移动中,如果在凭借地图的基础上,又与阿杰卡运输兵遭遇,那么战斗就开始了!!

收集重要道具



追击敌人将之消灭



王女克丝参加战斗



▼战斗后发现了不可思议的机械,但少年A碰了它却发生的爆炸。



收集金币也相当重要



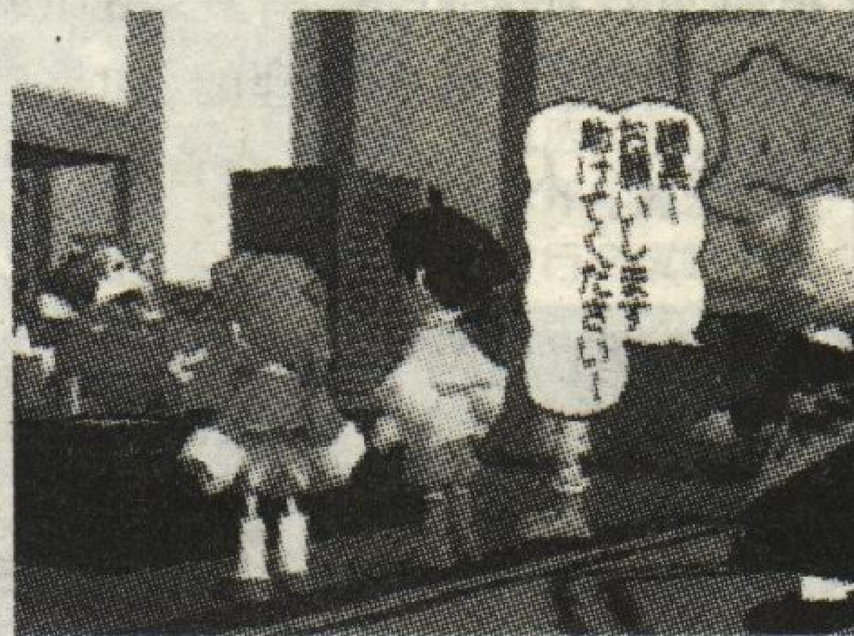
到达"没有名字的城镇"——索多姆

一行人到达的"没有名字的城镇"，笼罩着一种非同寻常的气氛。这个城镇的居民们是被以数字进行管理的，一旦说出真名，就被认为是逆反阿杰卡国，会被裁决烧死的。

索多姆村中唯一有名字的人便是这个村的议长，也只有他才能拥有正当的姓名，而其他人则全都没有名字，这位议长对刚来到村子的一行人发出警告，让他们不要违反阿杰卡国的命令，否则会引来杀身之祸。

少年A与同伴们虽然对这个村子的现像有所疑问，但是为了村民和自己的安全还是接受了这位议长的提议。

与议长对话





◀▲与议长对话后便发现代号是7的村民正受到阿杰卡的袭击，于是……



▲在铁门前要与守门的阿杰卡士兵战斗。



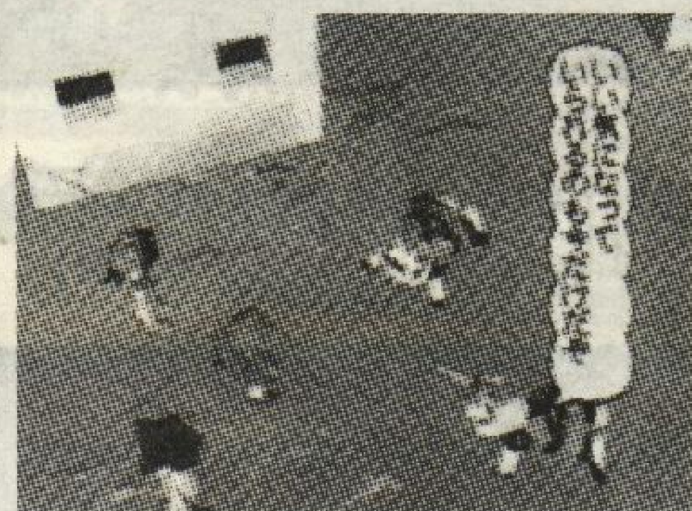
▲将守门的士兵打败后，再从村中收集情报以便有利于下次行动。

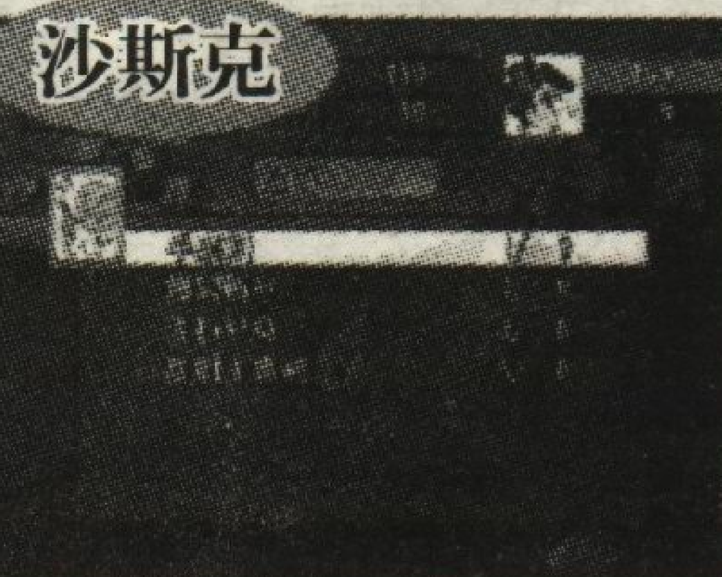




▼战斗后阿杰卡士兵败走，而代号是7的村民对主角们的相助十分感谢。

将村民救出!!





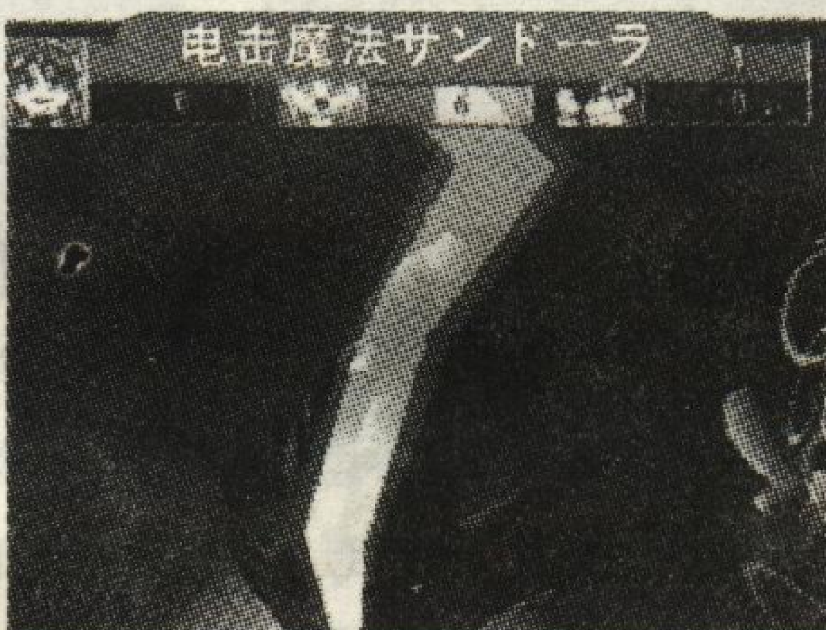


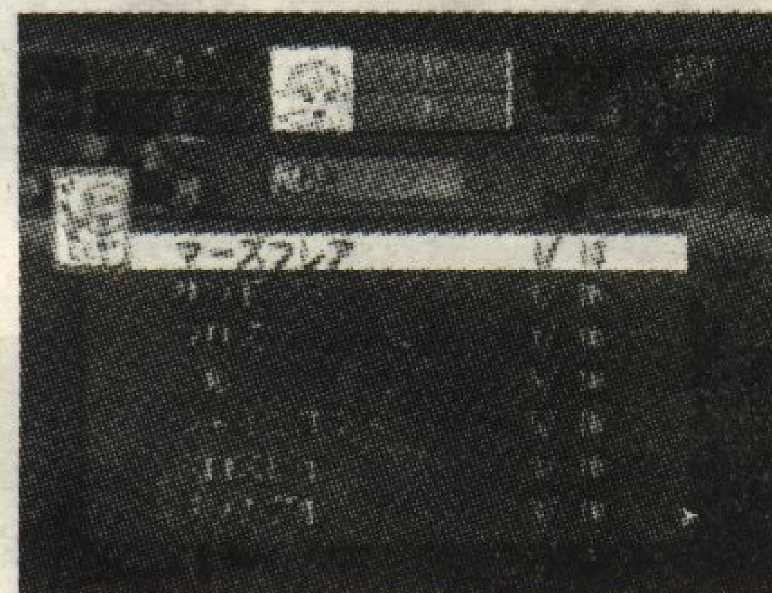
▲由于阿杰卡士兵根本不把村民当人看，并且口出狂言，看到这一切的少年A与两位同伴毫不犹豫地拔刀相助。

◀战斗胜利后阿杰卡士兵对少年A们说"你们要受到火刑的处罚"。

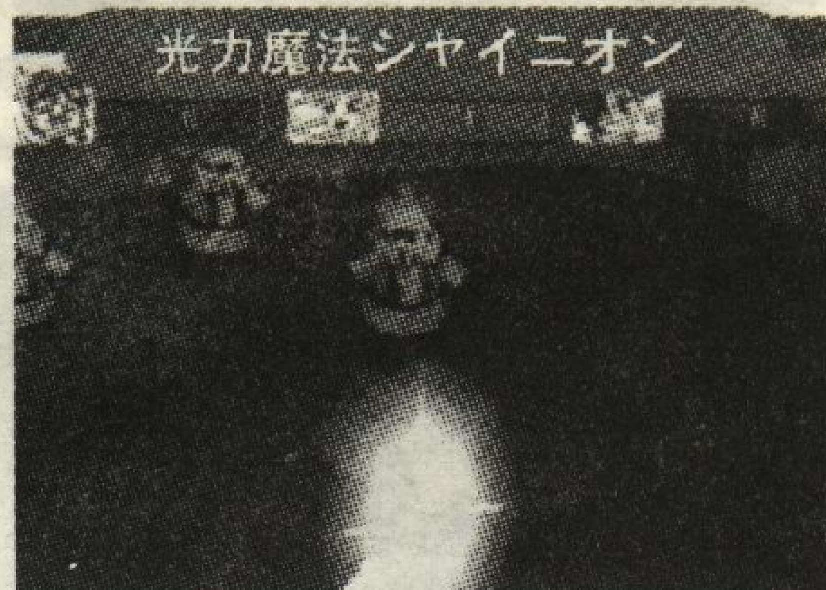
介绍一下新伙伴——王女克丝与沙斯克的特技

在第4篇中，克丝和沙斯克是与少年A并肩战斗的。克丝具有魔法、沙斯克具有忍术，各自都持有强力的特技。从指令中选择特技，根据状况不同相应使用吧。

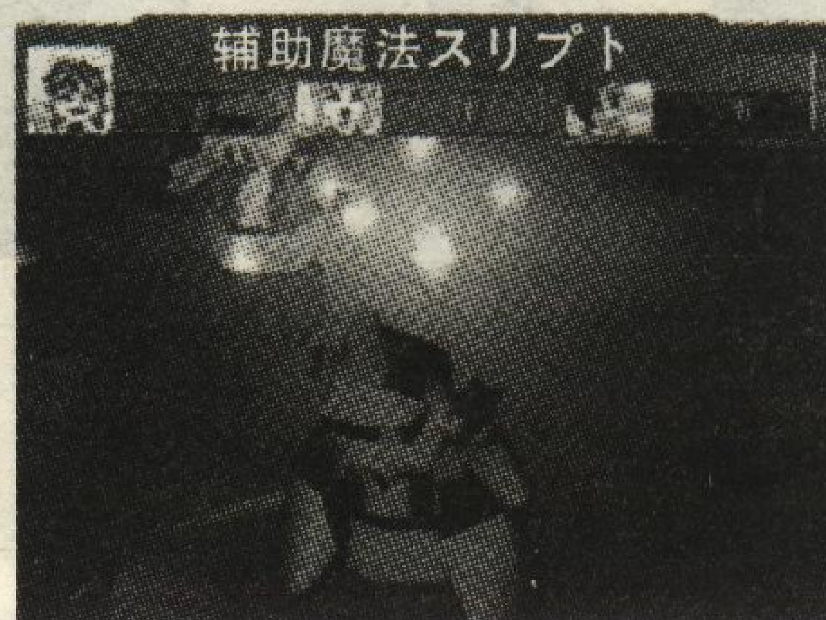




▼利用恢复魔法在战斗中可与敌人打持久战。







▼魔法在序盘战斗中有着不可替带的作用，有效地使用会使我们在战斗中取得主动。







▶打击系魔法的作用是制服一些比较「硬」的敌人。

沙斯克

▼沙斯克的主要攻击方式是使用一些如手里剑之类的忍术。另外，他的速度也是很快的。





在地下组织的协力下将神像破坏

少年A他们到达了用于反抗此城镇统治体制的酒吧。在那里，抵抗运动领导人米哈艾鲁坦城布公地告诉这一行人基作战计划。居民们是由城镇的统治者凯恩娜总督标志管理的，如果破坏总督府的阿杰卡神像，咒语就解除了，人们就会重获自由。克丝他们也会参加作战。



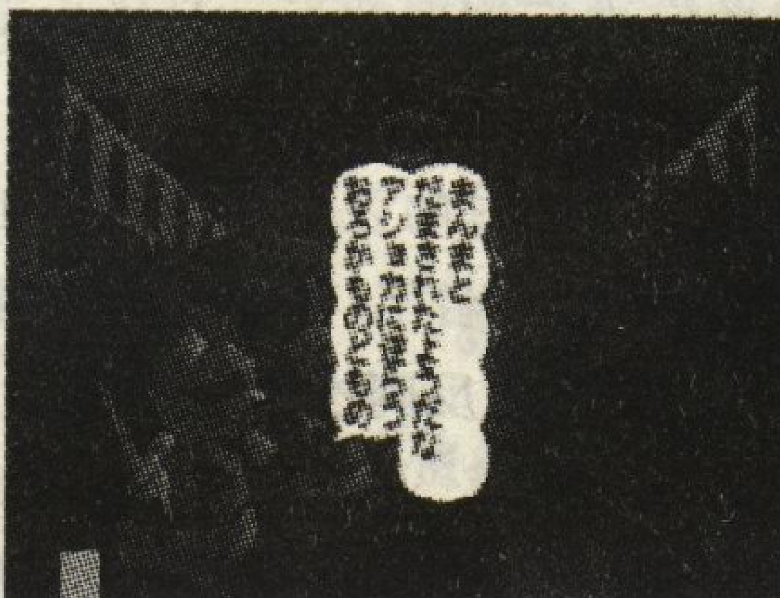


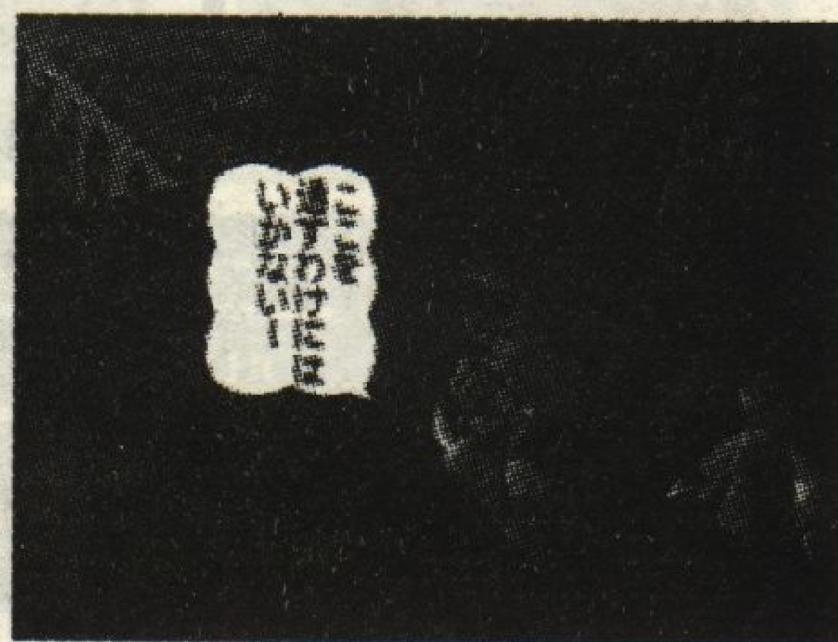
在酒场中与当地的地下组织领导人会面





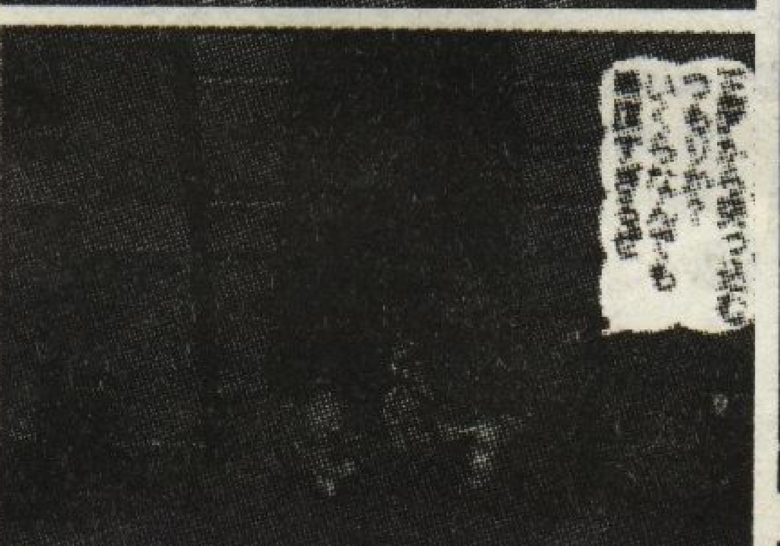
首先考虑对敌策略





向总督府急行





目标是将米哈艾鲁救出，并将凯恩那总督击倒。

▼在通向总督府的路上发现了以奇怪姿态登场的凯恩那总督。现在只有战斗了！



一举大公开召唤魔法中的“七色风”

所谓召唤魔法“风”，有和彩虹那样的七种颜色。在此以前，少年A一处于危急关头，就会出现的“蓝色之风”，克斯使用的“赤之风”等一类的几种风在这里登场。而且，此外还似乎存在着几种隐秘的风。关于引人注目的系统和自自的效果，可以期待今后的消息!!

游戏中登场的7位不同颜色的风使


蓝色的风


赤色的风


黄色的风


橙色的风


青色的风

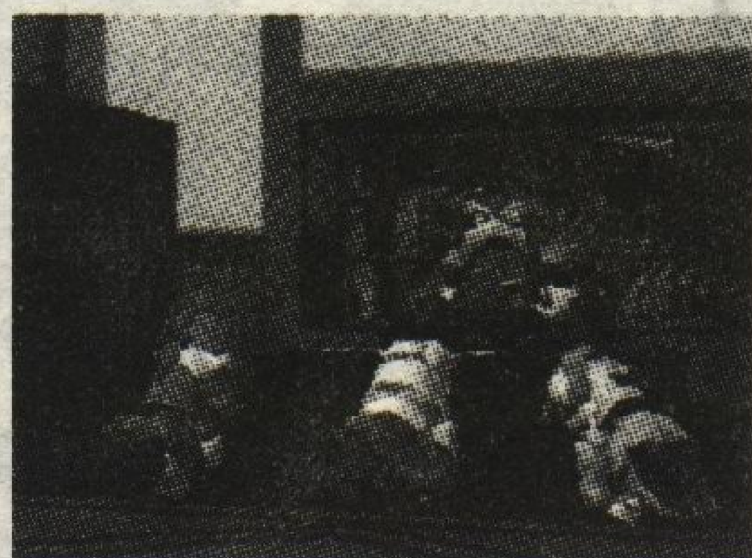

绿色的风

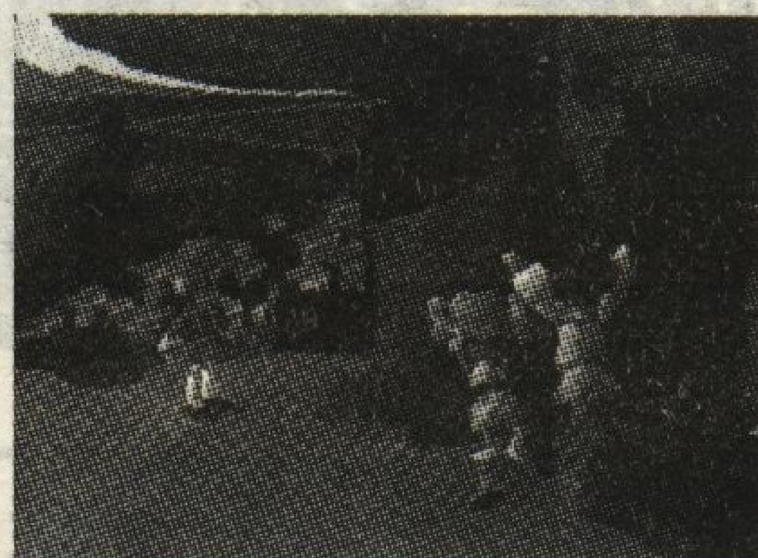

紫色的风

穿过空中道路潜入总督府

在酒吧的作战会议上，克斯主张要凭借戴蒙议长的力量。看起来冷酷的议长，实际上最为索多姆镇和人们所爱戴，此人物是为了守护城镇才与阿杰卡采取"合作"态度的。被克斯一番话语震撼了心灵的戴蒙议长，送来了通向总督府的解穿过的空中道路地图。

借助议长的力量





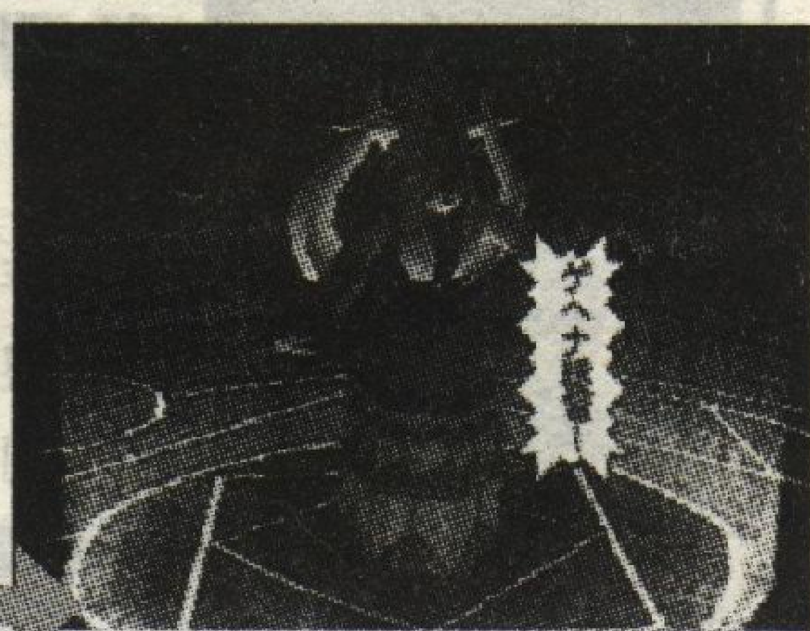
找到秘密通道

将拦路敌人打败



索多姆村开放

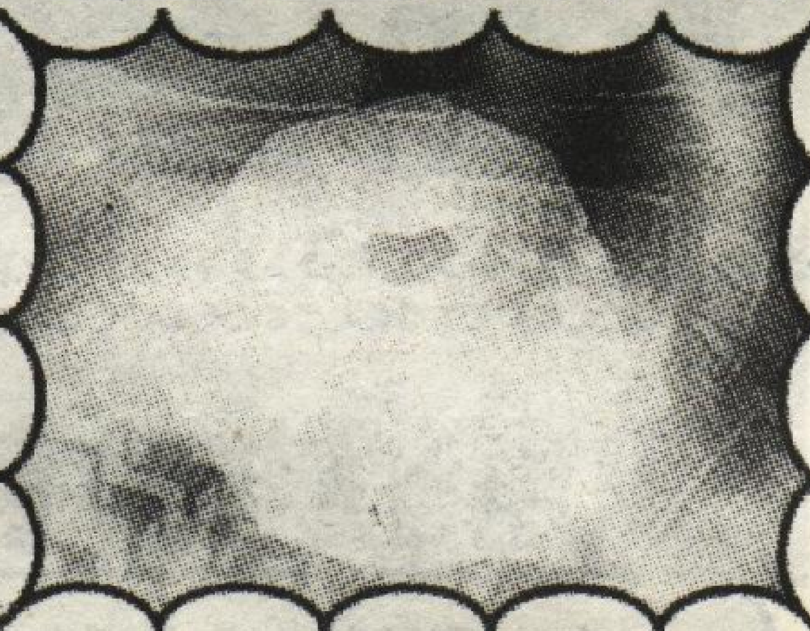
一行人终于到达了总督府内部。在那里守护着神像的凯恩那总督会来袭击的。打倒总督，破坏神像，夺回人们的自由吧。并且，少年A将回到原来的世界里。



▲在祭坛的魔法阵上出现了凯恩那总督的最终姿态！！大爱一起合力战斗吧！



蓝色的风



▲克丝的召唤魔法"蓝色的风"有破坏神像的威力。

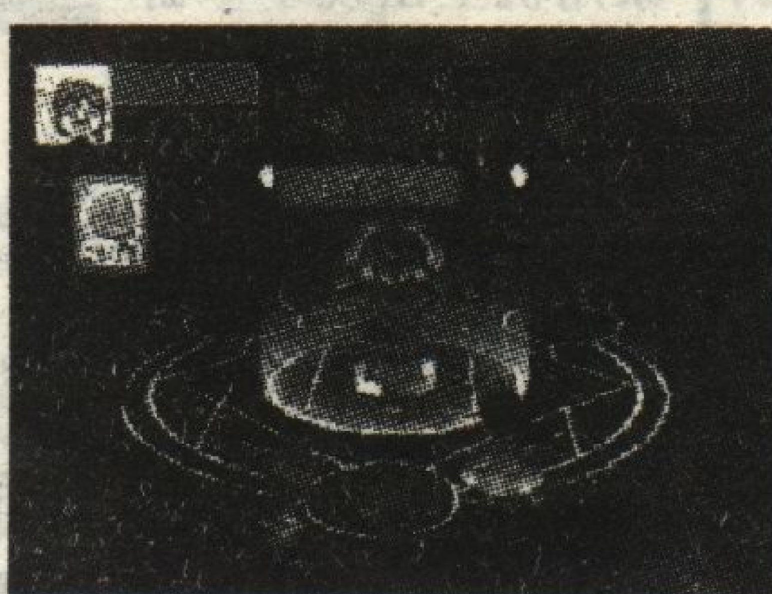


►将凯恩那总督打败后，索多姆村的议长向大家宣布今后村民以后可以拥有自己的真实姓名了。

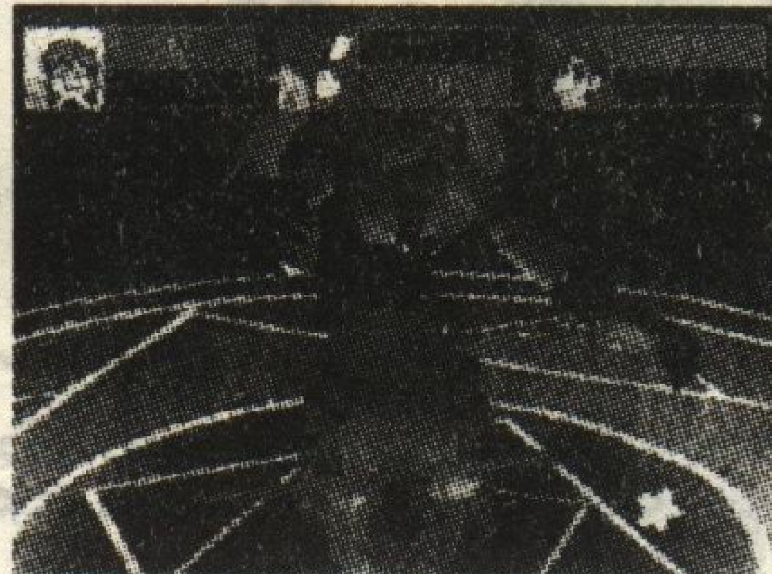
「火星物语」
发售日迫近
1998年10月23日

战斗!! 与凯恩那总督之战

在与劲敌凯恩那总督的战斗中，巧妙地去使用克斯的恢复魔法和沙斯克的忍术吧。特别是由于沙斯克的手中剑可以进行远距离攻击，因此这会成为非常有效的攻击手段的。



▲凯恩那总督会多样的攻击，因此在必要时要使用防御指令，以免出现未接近他就被全灭的情况。



◄当人员受到伤害后要急时地使用恢复魔法补充体力，这个工作是克丝的专长，而主角与沙斯克负责主要攻击。



▲少年A又准备回到原来的世界，克丝交给了他王家纹章以便以后再会。

▲回到原来的世界后，少女Y叫醒了疲惫不堪的少年A准备接受命名仪式。

次回预告 第5话「命名仪式」

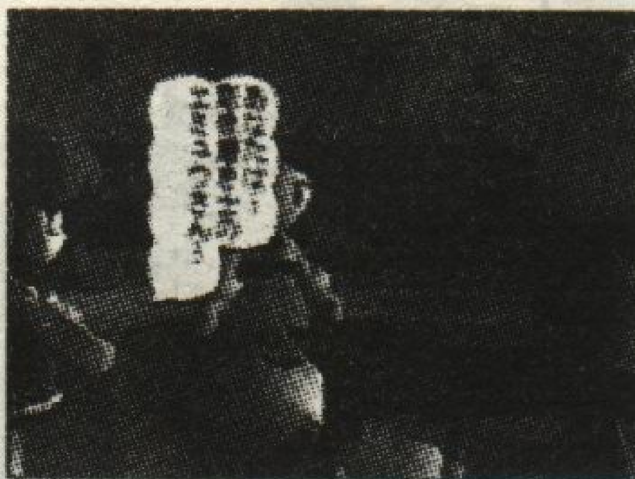
再次回到原来世界的少年A，会和少女Y一起根据"命名之仪"，去与成为"下水扫除人"的阿宾相会的。经过二人并努力，阿宾是会在某个地方恢复记忆的。而同样失去记忆的成为"擦铜像者"的艾缪，会渐渐被卷入以自我恢复记忆为开始的巨大的阴谋的旋涡中。那么，少年A和少女Y的"命名仪式"的结局又将会如何呢!？



▼回到原先世界的少年A与少女Y一同来到了与阿宾工作的地下水道，但他的记忆还是没有恢复。



到底怎样使阿宾的记忆恢复呢？





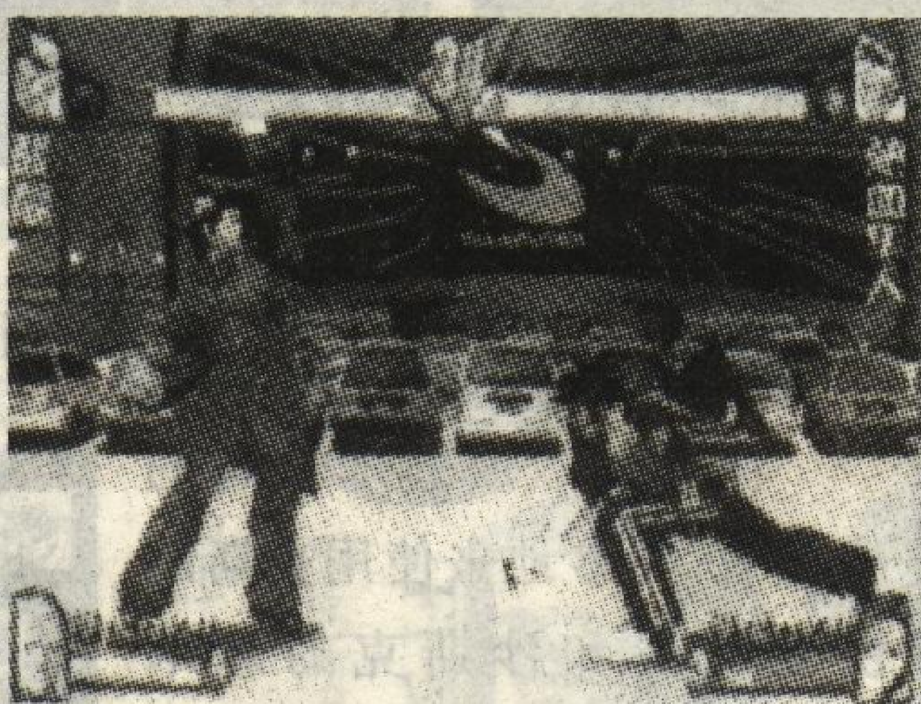
◄在擦铜像的艾缪也失去了自己的记忆，看来命名仪式的背后确实隐藏着重大的阴谋。

市场导游 私立公平学园

PS | 对战ACT CD-ROM×2 使用记忆区数1 | CAPCOM 目前发售中 振动手柄对应

友情+根性的格斗

CAPCOM的大人气的对战格斗游戏——"私立公平学园"经过改良后在夏季于家用机上出现了。游戏每位角色都追加了新的必杀技，而且还有新人物的出现。





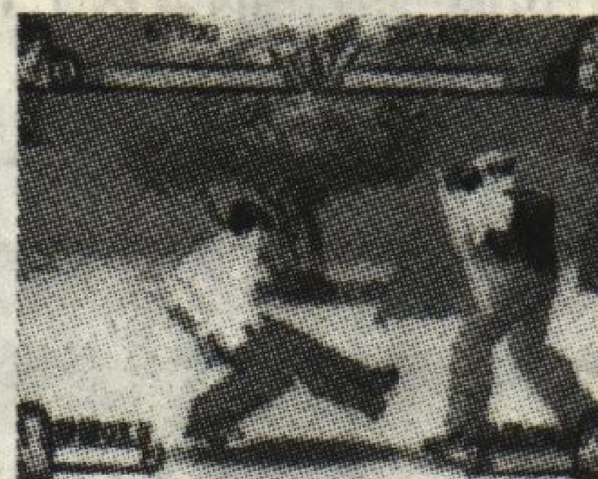
消费气槽所使用的完全燃烧

将对手击飞后可进行空中追打的攻击

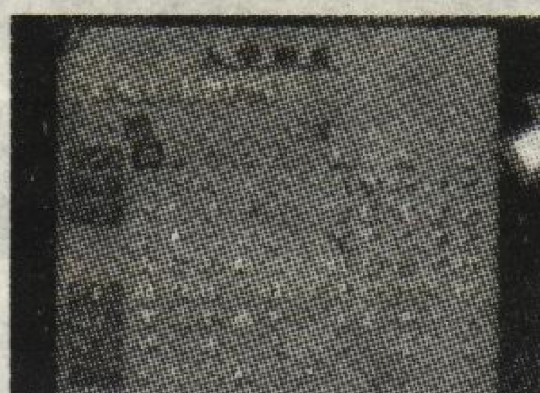
著名的爱与友情的双人技破坏力超群

爱+热血的生活

在本次家用机版中，还加入了一个格斗家的育成游戏——私立公平学园生活，通过各种训练来提升所有的能力，完成每次考试之后便会是毕业考试。



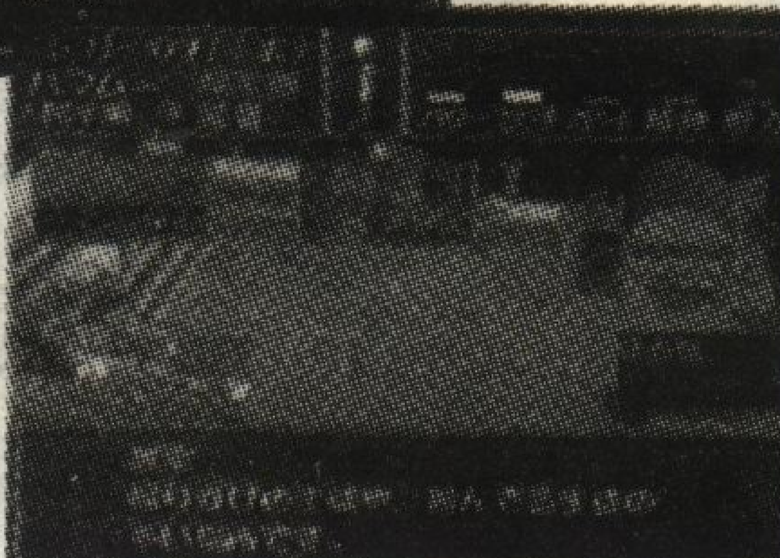
最初的入学



性别的选择

人物的作成





对于3D格斗游戏来说，本作的手感可以说是非常优秀，很少有其它的格斗游戏能够达到如此的爽快，但是唯一遗憾的是人物的构成比较粗糙。

丰富的学园生活开始了

- 游戏性:8
- 收藏性:7
- 热销程度:9
- 建议购买度:8

市场导游 生化危机2～振动版

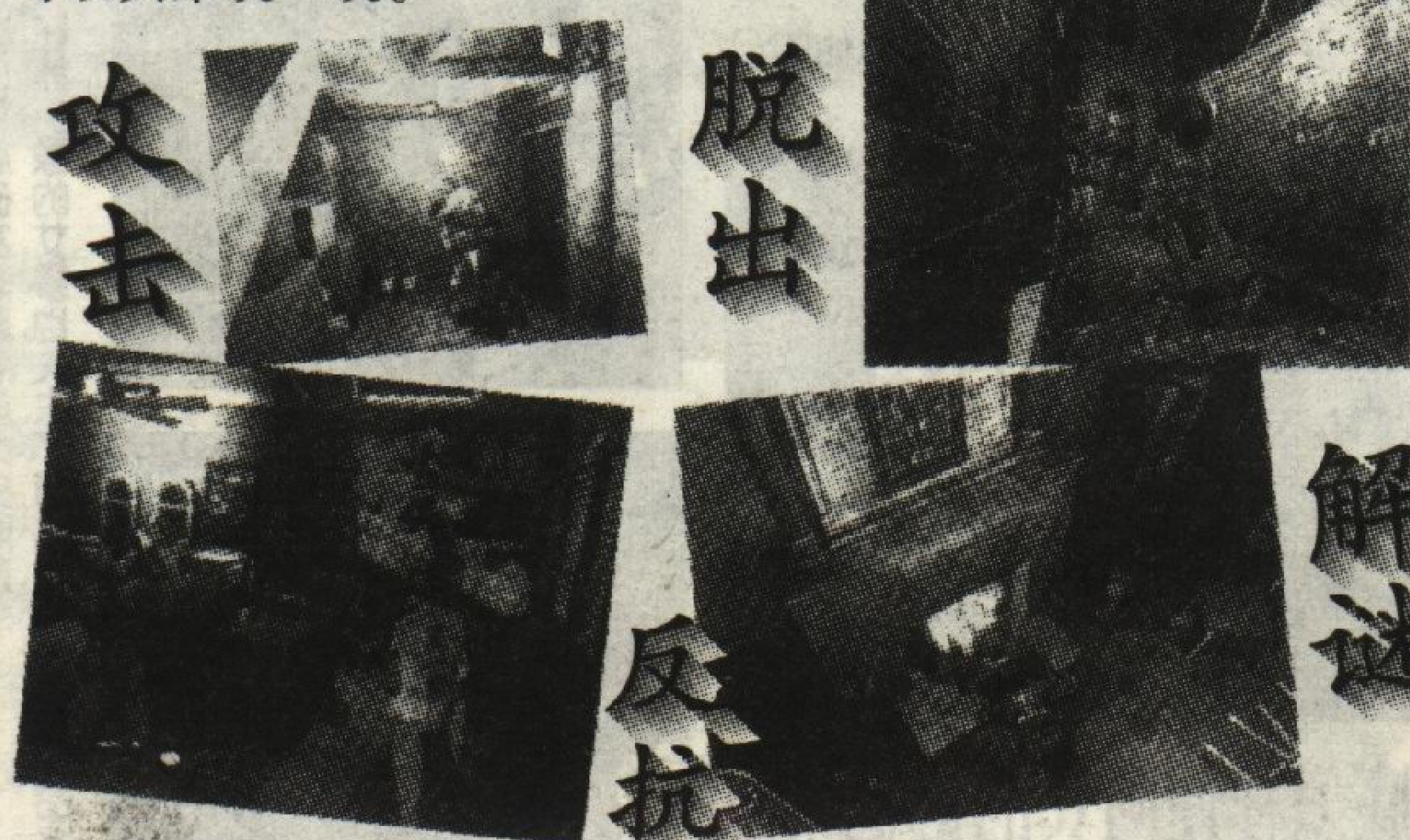
PS | AVG CD-ROM×2 使用记忆区数1 | CAPCOM 目前发售中 振动手柄对应

用振动手柄来体验真正的恐惧

BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK

全世界300万以上销售量的顶级AVG作品——"生化危机2"本次将以振动版出现。

无论是开枪射击或被僵尸攻击以及BOSS的突然登场，各种令人恐惧的效果这次不光能够通过画面和声音体现出来，而且还可以由振动手柄淋漓尽致的体现，有兴趣的朋友可以买来玩一玩。



攻击 脱出 解谜 反抗

绝对值得收藏的AVG精品

BIOHAZARD 2 DUAL SHOCK

本次重新制作的"生化危机2"可以说是即为初心者安排了简单的模式以及无限弹药的各种武器，还为上级者安排了高难度版，以及全新的"EXTREME BATTLE"游戏，有信心挑战一下的生化危机迷们，可以去感受一下那种恐怖的气氛，当然要想进入到这个新加入的游戏也并不是那么容易，必须要把"生化危机2"完全END才能使得这个隐藏的游戏出现，去努力吧!

EXTREME BATTLE

新的游戏方式，主要任务是解除警察局内的四个炸弹，游戏很有紧迫感，虽然很短但是也能体验到一种特殊的恐怖气氛。







- 游戏性:9
- 收藏性:10
- 热销程度:10
- 建议购买度:9

市场导游 赏金猎手 2

PS | S・RPG CD－ROM 使用记忆区数 1
先锋 目前发售中

THAT'S REAL TIME BATTLE

曾受到很大好评的"赏金猎手"经过大幅度的改良以后，其续作在 PS 上出现了。

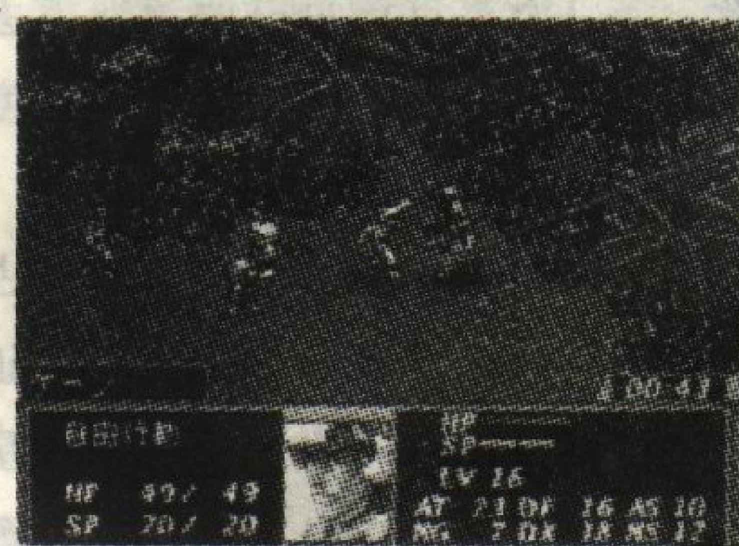
游戏在类型的方面依然属于 S・RPG，与前作相比，回避了单一主干流程攻略的方式，以男女主角两个不同的主人公分别进行不同的流程来展开本次的冒险，而且还加入了战斗机器人这种辅助战斗单位。




经过了前一代的艰辛考验后，怎么也想不到先锋公司为照顾玩家而将难度调到这么低。自由度是提高了，雇佣兵是没有了，但角色一败即死的紧张感也消失得无影无踪，就连战斗机器人被击破也依然可以维修。这么大的反差让人实在难以习惯，下一集还会这样吗?!

ケーン
サラ

每名角色最多可协带战斗机器人 4 个，但是战斗中最多允许出场的战斗机器人只能有 8 个，所以希望大家能仔细配置。



在战场上取得道具

华丽的必杀技

要指定每名角色的战斗方式

正确的行动指引




游戏的战斗依然是本次的最大卖点，不过总的来说与前作相比没有太大进步。

游戏性:7
收藏性:8
热销程度:5
建议购买度:6

市场导游 SD 高达战记

PS | SLG CD－ROM 使用记忆区数 3～12
BANDAI 目前发售中

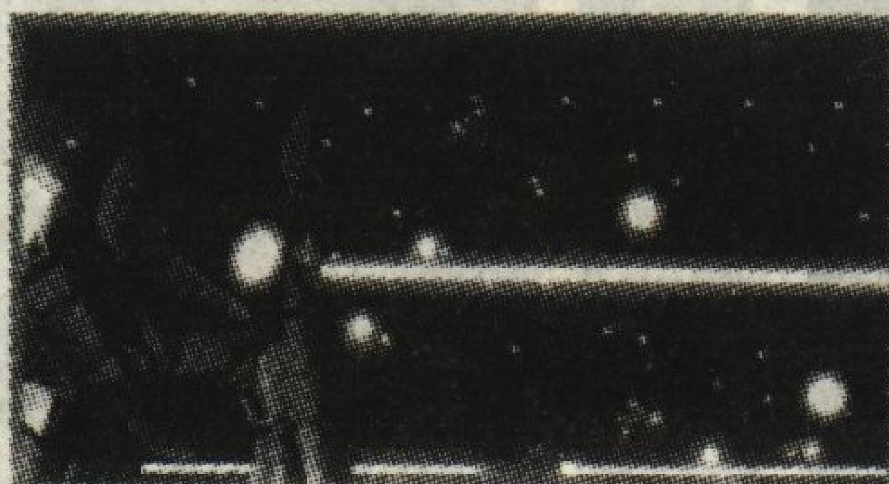
玩过 SFC 的朋友一定会记得"SD 高达"系列，此系列沉默了数年后，本次的出击的确震撼了不少玩家，游戏无论从任何角度来说都可以认为是本年度至今为止最、最为优秀的 SLG，除了记录的时间很长之外，没有任何的缺点，若想考验一下自己的 SLG 水平，那么本作是一份最好的考卷。



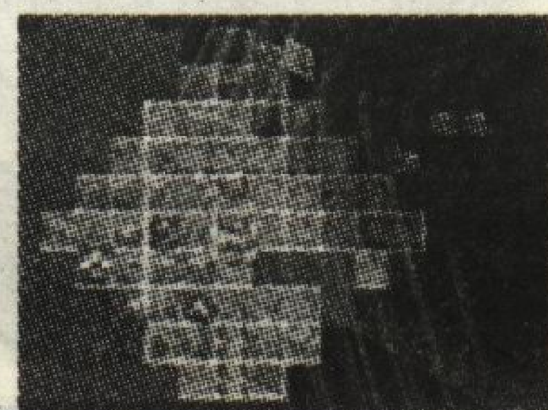
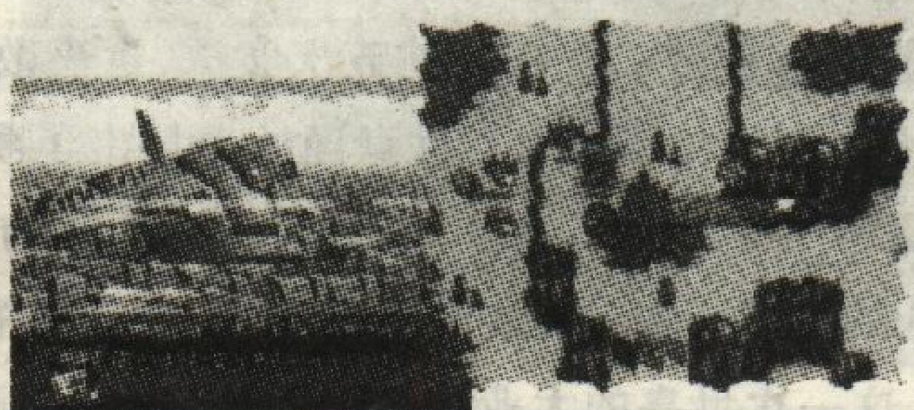
原创联邦军出动

占领首都获得胜利

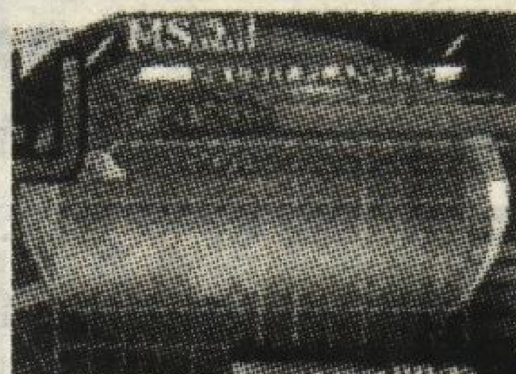
令人熟悉的作战系统

本作采用了最为传统的回合制，游戏的难度之高是一些初接触 SLG 的玩家所不能想像的。在战斗中提醒大家注意，每支部队它的母舰拥有不同的指挥范围，一旦脱离此范围，命中率和回避率都会极大的下降。

为了不同于一般的 SLG，游戏特别加入了 MS 设计以及 MS 开发，这两个系统使得本作的游戏性有了质的飞越，如果组合得当，玩家会在很早的年代中使用极为先进的机体，努力吧!



◆优秀的机体将在此处诞生出来，具体的组合方法请看本刊。



◆当开发案有许多时，一定要选择最为优秀的机体。



游戏性:10
收藏性:10
热销程度:8
建议购买度:9

一梦苍生

序章 风继续吹(上)



创意:《电子游戏与电脑游戏》工作室全体同仁

漫天星光下，无数执着的人影随潮涌动，阵阵风声吹起浊世每一阵热力，每一阵喧嚣。

二十世纪末，世界经济大潮变化万千，而高度现代文明的背后，金融危机这道暗流翻弄着人类社会。对于我们这些游戏族而言，二十世纪末更是一个动荡纷繁的年代，不知是谁巧弄心思，给她起了一个深含寓意的名字"次世代"。莫非游戏界的变迁其重要性当真仅仅次于世代的更替吗?

一九九四年十一月，世嘉土星开始发售;

一九九五年一月，索尼 PS 登台;

一九九六年六月，任天堂六十四位元主机在遮遮掩掩了二年多后终于揭开了神秘的面纱;

一九九八年五月十五日，史克威尔在为索尼作出 600 万销量贡献的《最终幻想Ⅶ》后，又发表了销售目标是 700 万的大作《最终幻想Ⅷ》，令 PS 三千万用户大为振奋;

同样是一九九八年五月二十一日，世嘉公布了下一台主机"Dreamcast"，一个新名词"新世代"又告诞生。

所有的这一切都发生得如此之快，甚至不容我们喘息，甚至没有我们驻足思考的时间，弥漫在我们面前的是业界浓重的烽烟，我们被迫坐看涛生云起。而掀开这个战乱年代幕布的功臣 3DO 在九四年三月发售后，现在踪迹何存?可是这一切的变化都只是发生在短短的四年间呀!四年，相比任天堂的十年霸权，是一个怎样的概念呢?

世嘉，一个带有欧美资本特色的企业，又一次地走在了群雄的前头。我们知道，她现在主流机种"土星"的得名来自于这台主机是其公司所开发的第六台游戏主机。前五次尝试，世嘉败了，败在任天堂的手下;经过了十一年的生聚教训，世嘉谨慎地祭出了凝结自己心血的法宝，这一次世嘉没有走在最前头，似乎不是当年急匆匆推出 MD 的莽撞少年了，机能的量差，注定元老 3DO 不能在次世代领域中与其抗衡，种种迹象表明，这一次世嘉的大业终有望完成。但谁也没想到，这一次她却遇上了一个新的对手，一个任天堂的弃臣。

一九九五年七月，在双双突破一百万销量大关后的两大次世代主机软件发售量为土星 44 款、PS54 款，列销量前三位的分别是 SS:《VR 战士》70 万，《梦游美国》55 万、《翼龙》40 万;PS:《铁拳》65 万、《山脊赛画》62 万、《斗神传》50 万。很明显一眼即能看出，两个硬件厂商的软件制作能力完全不在一个档次，单靠外来营养，其能久乎?于是，世嘉又不自觉地抬起了倨傲的头，又未曾觉察到隐忧的魔影在其眼膜背后阴暗的角落里躲躲闪闪。九五年十二月，二台主机销量过二百万，与两家厂商签约的软件公司数为世嘉土星:国内 365 社、海外 40 社;索尼 PS:国内 500 社、海外 260 社。数字永远不能象征成败，只是相信再过一两年当有人编次世代年史时，这组数字定可让其玩味。当然日后的变化与这一切都无关，控制业界命运的人此时仍未出现在次世代圈中。到了一九九七年，次世代在此一年中的主要情况(日本国内)如下:索尼 PS540 万台，销售金额 1048 亿 3900 万;N64119 万台，销售金额 220 亿 5000 万;世嘉土星 97 万台，销售金额 174 亿 6000 万。到一九九八年(八月 26 日公布)，官方统计数值 PS 总出荷台数 4000 万，N64 由于在欧美的成功也已达到 2500 万，而土星则只有 850 万，况且其中 560 万数值皆出于国内。

命运每一回总与世嘉擦肩而过，她就像一个固执的行者，在独自认定的长路上走着，殊不知其佝偻的背影却离大道越来越远。想起去年的婚变闹剧，想起索尼那一句霸气十足的话:"世嘉这样做无非是想方便地为 PS 制作游戏罢了!"，又回首四年来土星软件销售量过 50 万的几乎全是本社作品，我们已无话可说。世嘉"独坐幽篁里、弹琴复长啸"的情怀虽令人感动，更令人叹惜。世嘉与任天堂不同，任天堂就像一个脾气倔硬的老者，既令人痛恨得牙痒痒，也让人无法不尊敬，而世嘉却仿佛一个热血的革命青年，每一次都唱着悲壮的颂歌，每一次都得用自己的手背擦去嘴角酸涩的血丝。《VR 战士》被送进博物馆，一方面是历史对其的高度评价，一方面是否也是一个善意的嘲讽呢?

不管游戏的圣地日本有什么变化，我们国内的情形倒一直是土星占据上风的，一直到今年年初为止。中华文明的核心是倾向于守旧和中正平和的，不管 PS 出荷量是土星的几倍也好，资深玩家一直都只承认土星软件的平均质量要高于 PS。现在形成的游戏多元化格局及软件厂商竞相把注意力放在交互层而非游戏内质上让他们反感，"难度不再，剧情不再"的感叹如烟飘零在他们嘴边，就像喜剧艺术大师卓别林一生看不起彩色影片一样。历史上朝代更替之际，总有一批遗老以死守节，或许我们有人嘲笑他们的迂，但更该看到他们的痴与忠纯。游戏业界因为有这些玩家存在才显得多情和瑰丽。但现实灰色的步调是毫无顾忌地抹去一切色彩的，艺术虽被推为上层建筑，但在历史上的地位如何大家翻一下史册即会明白。李后主对艺术的贡献直到现在才被推崇至铁定的地位，但翻开历史教材，他却仍然只能作为被批评的对象。

于是，一贯保持"我们的作品只为高手所作"的世嘉不顾拾回老路的顾忌，又一次迈在众人前头推出了新世代主机，第七次尝试用了同样的开始;于是，世嘉在对待新主机的策略上起了翻天覆地的变化。或许，历史的惯性不会容许世嘉背叛十五年的一贯宗旨，那么这一颗业界启明星还是会走入悲哀的胡同里?

事实上，我们也该清醒地看到，任天堂的家长制、世嘉的精英制强调的都只是自身，而以 WALKMAN 起家的索尼从一开始就走在了盯紧玩家和开发非机迷的有效道路上，"有容乃大"是永远的哲理，世嘉终于学会用阅历去诠释这条哲理了吗?改革的风在世嘉沉沉思考的神情里继续吹着。

只是我们惊奇地发现，时代的分野决定在一个硬件厂商和软件厂商的对峙中，这究竟是怎么回事?那个饱受一身诋毁又掌握业界荣光的翻云覆雨手又从何时开始用他冷静的眼光玩味面前风云的?(待续)

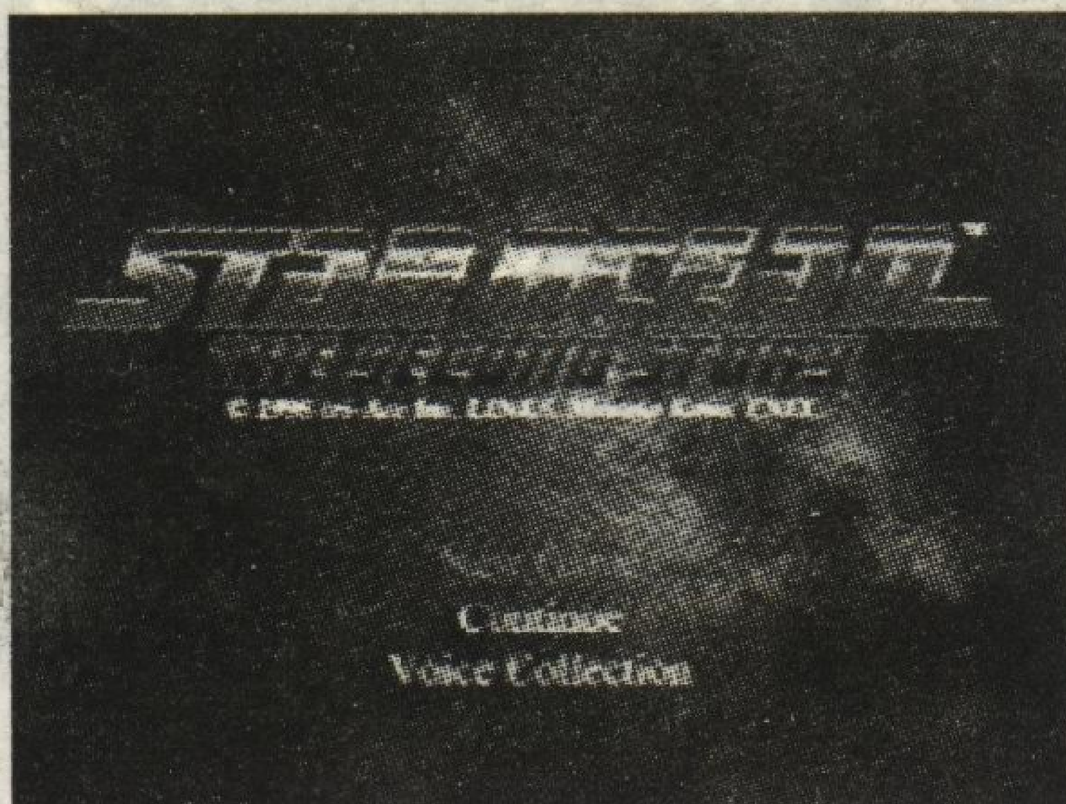
编辑短评 评者:FOX

世嘉至今也已推出了 3 种主流机种，但是都并不成功，当年的世嘉 3 代以及 5 代更是一败涂地。实际上土星在软件开发方面做得还是不错的，只不过没有将 ENIX 以及 SQUARE 等这样非常著名的公司拉入帐内，致使在软件销售方面无法与索尼相比，不得不承认土星与索尼之间的较量是索尼占了上风，但我希望 DC 的推出可以挽回局面。


LEGION OF HEROES
超
攻略道场

STAR OCEAN THE SECOND STORY

星之海洋 ～第二个传说～



这游戏的第一集,由于是在超级任天堂的后期时段所推出,故此接触过的朋友可能不会太多。但其实这作品不论是在画面上,还是在故事性上,都得到玩者的大力赞赏。现在的对应机种改为PS,更华丽的画面,以及更成熟的系统,都是各位RPG迷重新接触这作品的好机会。

操作方法

方向键	移动角色/选择指令
R1 键	令画面以顺时针方向回转/使用在 R1 之下的特技
R2 键	将角色切换为手动/自动
L1 键	令画面以逆时针方向回转/使用在 L1 之下的特技
L2 键	变更命令的角色
SELECT 键	修得挑衅时进行挑衅
START 键	查看世界地图
○键	查看显示版/对话/调查/决定/攻击
×键	配合方向键可加速移动/取消/变更命令的角色
△键	开启状态画面/副指令/圆形视窗
□键	解决和主要剧情无关的事件/在全方位战斗模式外移动角色

战斗指令

在战斗中,当角色接近敌人时,只需按下○键,便可以作出通常的物理攻击;而如果角色有特殊技登录了的话,则可以按L1或R1键使出。此外,在任何时候,玩者可以按下△键来呼出圆形指令菜单:

道具(ITEM)

使用各种回复系,或能对敌人造成伤害的道具。

逃走(ESCAPE)

在战况不利时,可以利用这指令来离开战斗。但要注意在尝试逃走的期间,可能会遭到敌人的攻击。

作战(TACTICS)

指定队中其余成员的基本作战方针。

咒文(MAGIC/HERALDRY)

如角色懂得魔法的话,便可以用此指令来使出。

游戏开始时玩者只能控制最先的一名角色,其余成员则由电脑负责。如玩者要改变所控制的角色,则可以按×键来选择。

战斗方式

游戏提供了三种不同的战斗方法供玩者选择,玩者一旦在开始游戏时作出了决定,便不能再中途更改:

标准(STANDARD)

如玩者不擅长玩动作游戏,那这种模式会比较适合阁下。

移动角色方法:先按下□键,再以方向键指示角色的移动。

目标设定形式:初期设定为手动,但可在状态画面中作出更改。

半自动(SEMI-ACTIVE)

是标准和手动两种模式的中间点,适合希望在战斗中多点参与的玩者。

移动角色方法:先按下□键,再以方向键指示角色的移动。

目标设定形式:初期设定为半自动,但可在状态画面中更改。

手动(FULL-ACTIVE)

完全靠玩者控制的战斗模式。

移动角色方法:按方向键来指示角色的移动。

目标设定形式:初期设定为自动,但可在状态画面中作出更改。

状态画面

状态(ステータス)

下表中为大家介绍了状态画面中各种数值的意义,在为角色装备道具的时候一定要注意这些数值的变化!

HP	现时的体力及体力最大值
MP	现时的精神力及精神力最大值
LV	现时的等级,增加经验值便可升级
EXP	现时的经验值,击倒敌人便会上升
NEXT	距离下一级所需要的经验值
WEAPON	现时装备的武器
ARMOR	现时装备的护甲/衣服
SHIEID	现时装备的盾牌
GREAVES	现时装备的头盔/帽子
ACCESSORY	现时装备的护手/手套
STR	现时装备的饰物,可同时装备2个
CON	角色的筋力,影响着攻击力的数值
DEX	角色的速度,影响着命中率的数值
AGL	角色的敏捷性,影响着回避率的数值
INT	角色的智力,影响着魔力的数值
LUC	角色的运气,影响着命中率和回避率的数值
STM	影响战斗后的 HP 回复比例,若有行动就会减少
GUTS	根性值,越高的话就越困难变成战斗不能状态
こうげき	角色的攻击力,越大对敌人所造成的损伤便越多
ぼうぎょ	角色的防御力,影响被敌人击中时损伤的多寡
めいちゅう	角色的命中率,越高就能越易击中敌人
かいひ	角色的回避率,决定对敌方攻击的回避能力
まりょく	角色的魔力,影响魔法攻击力及魔法防御力
こうぶつ	角色所喜欢的东西

特技

当角色的等级上升并学会了等技/必杀技后，玩者要先在这指令中进行登录。方法是从右栏的必杀技中，将适用的选择到左栏的L或R键下的空位之下，那玩者便可以在战斗时按下L/R键来使出它们。

道具(アイテム)

玩者可在此查看到各种道具的资料，包括外形和用途等，并使用所需要的道具。

技能(スキル)

一些可以帮助战斗、或使故事进行的技能，可以在此查看得到它们的内容。而当角色学习了新的技能后，玩者要在这指令中，选择了该技能并按下○键才会令其正式生效。

登录(レジスト)

变更有关游戏的各种设定。

战术

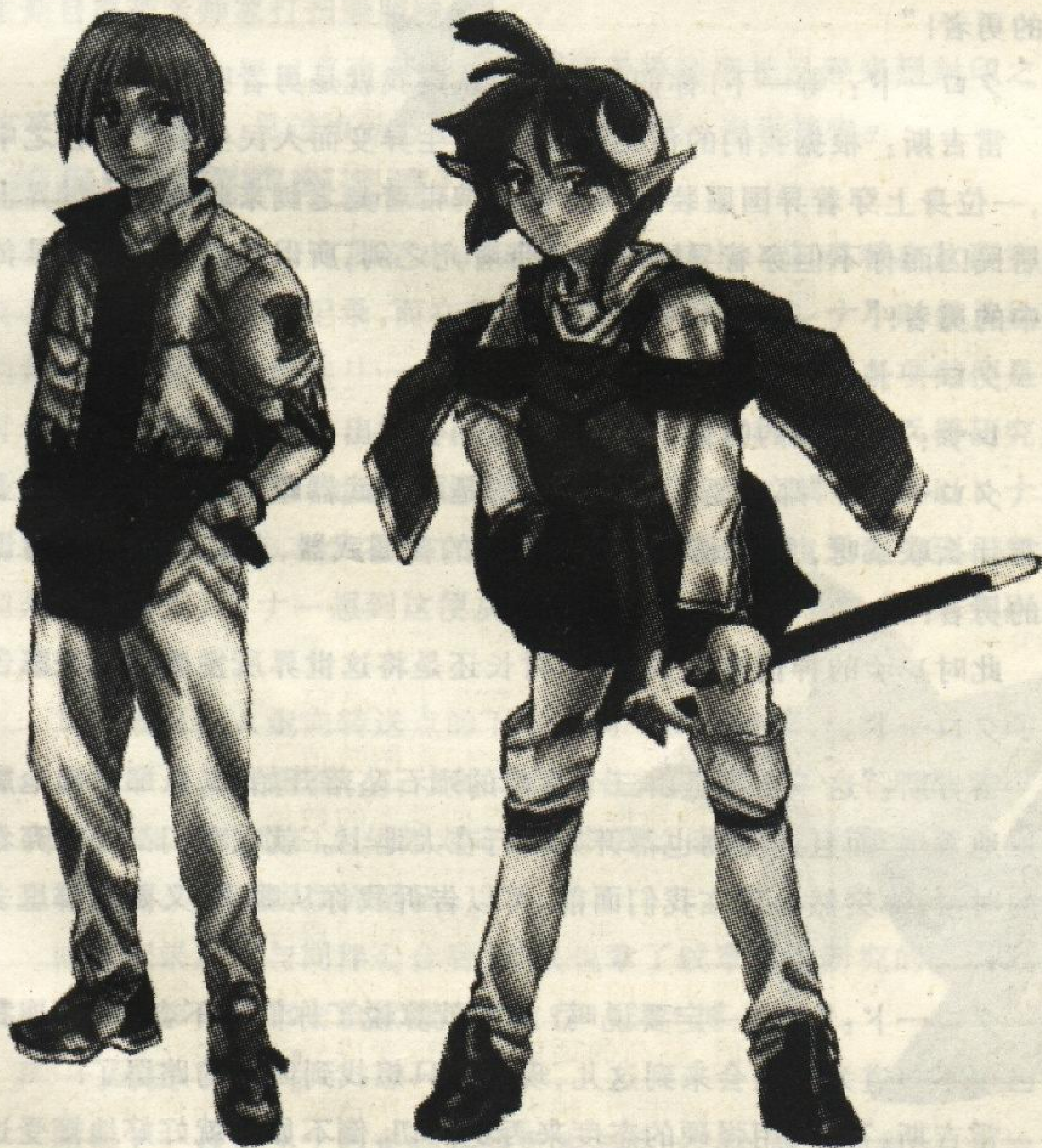
基本上分为三部分：在作战中可以个别设定由电脑控制的角色在战斗时的行动；而替换队员（入れ替え）则是在最多八名队员中，选择四名作为战斗时出战的成员；至于队形，则共13种之多，不同的选择会对战斗造成很大的影响。

记忆卡(カート)

进行游戏进度的记录或是读取。

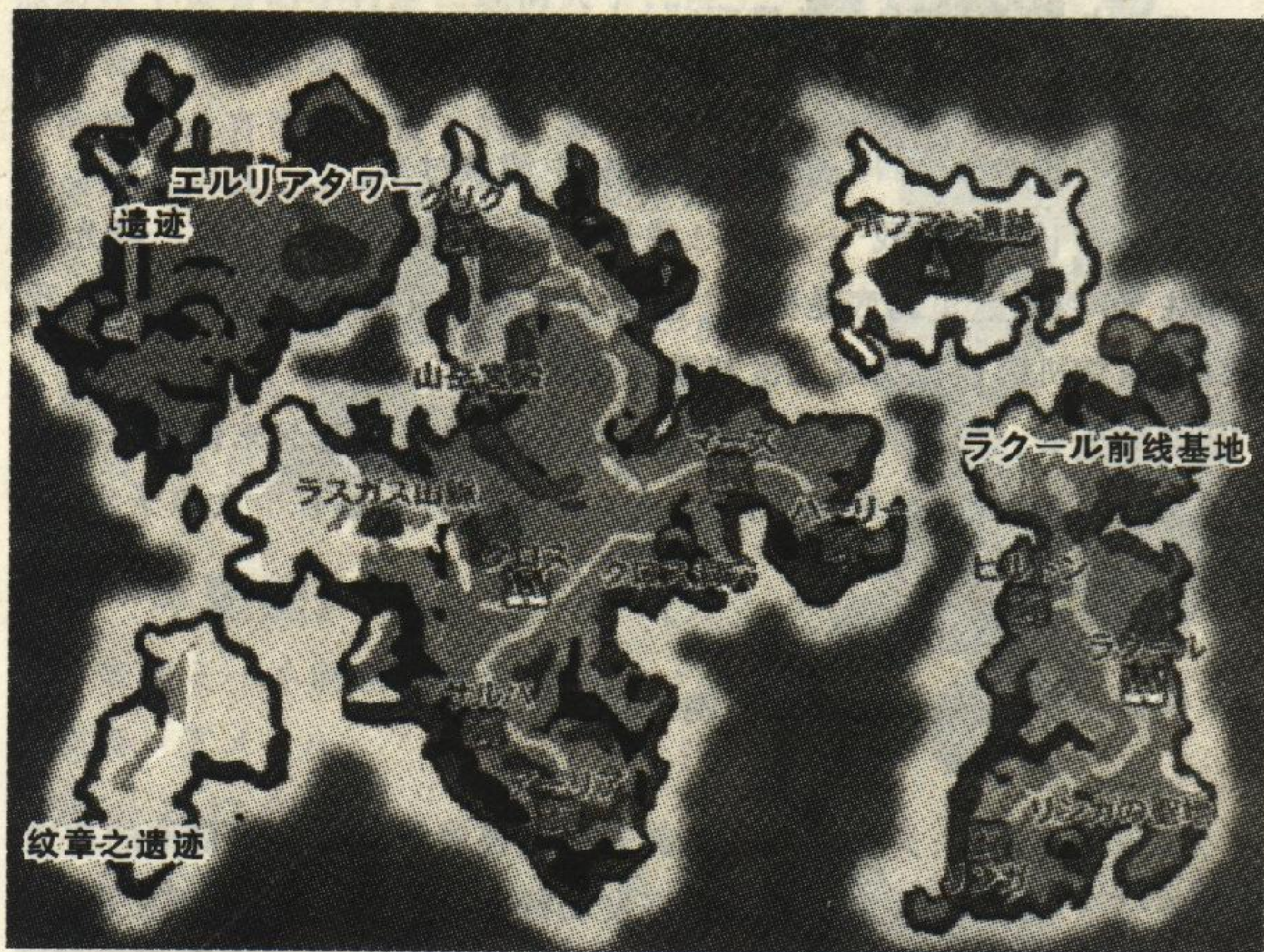
迷你事件

这游戏另一特别之外，是设有不少在主要故事以外的迷你事件。玩者只要在角色进入城镇的一刻，画面上出现“PRIVATE ACTION”字样时，便可以按下□键来参与。多参与这类迷你事件，除了可以增加经验值和金钱外，更能让玩者对故事中的世界有更深的了解！



本作可以从两位主角中任意选一位进行游戏，选择不同的主角所经历的部分情节会相应地发生变化。同时クロード与レナ所能获得的仲间会有所不同，有些特殊事件是必须由特定的主角去完成的。但是，不论选择哪位主角，游戏的主干以及结尾都是不变的。

完全攻略



男主角　クロード篇

19岁的クロード是地球连邦英雄ロニキス·J·ケニー之子，此次，他跟着父亲ロニキス(一代的主角)去某行星进行调查。

ロニキス：“在降落前所做的调查跟现在看到的有不同的地方吗？”

科学士官：“尚未发现，但是却可测到异常波长的反应！”

ロニキス：“嗯！再仔细地将异常发生的波长研究一下！クロード，虽然你现在已经是少尉了！但是还没有参加任何战斗，所以你就好好地留守在这个地方吧！”说着，他望了一眼身边的儿子，发现他似乎有点儿异样，于是问道：“你怎么了，现在就感到紧张了吗？”

クロード：“没有！我只是有点担心！”

ロニキス：“哈哈，クロード！才这么一点小状况就开始担心了！胆子这么小怎能成为一个好的少尉呢？”

クロード：“我才不胆小哩！”

科学士官：“提督！还是不行！似乎有不明物体阻碍我们的探测！”

ロニキス：“原来是这样，好吧！大伙再往前靠近一点！”

来到前方，见到一扇黑色的大门。

ロニキス：“这个到底是什么啊？”

士官：“让我们上前调查这个门吧！看看能否找到入口！”

ロニキス：“全部的人现在都给我在这附近仔细调查看看！在调查的同时请各位务必要记着保护身体的安全！”

之后クロード发现在某个石头上有发亮的地方。

クロード：“爸、提督！”

ロニキス：“怎么了，クロード！你发现什么了？嗯、这个是……”

クロード：“我想它是多分制御装置中的一种，不过我并不清楚它到底是不是开启这扇门的开关！”

ロニキス：“嗯！”

最后在科学士官的研读下果然利用这个装置开启了那扇大门。进入后来到里面。虽然ロニキス一再要クロード不要太靠近那些奇怪的装置，但是クロード还是上前看了看，不过那些东西只不过是一些破铜烂铁！正当クロード转身要离开，座标214、3—68、97—78、1的门开了。

就在此时，クロード感觉到身后传来一股强大的吸力。

クロード：“怎么回事？”

接着クロード便被吸入那堆破铜烂铁之中。

クロード：“嗯……哇……!!”

然后在一阵的光芒闪过后，クロード便和那堆装置消失了，看到这景象的ロニキス立刻冲了过去但却被身边的人挡住了。

ロニキス:“クロード!”

科学士官:“提督!”

ロニキス:“这都是我的错啊!”

【神护之森】

过了不知多久クロード在一处森林中清醒过来。

クロード:“嗯??我……对了!我是在探查ミロキニア时被一阵光芒包围住了!可是这里到底是哪呢?爸爸!?还有大家都到哪去了?对了,我可利用通信机!”但拨了好几次却没有任何反应。

クロード:“得要先知道这是什么地方?这个地方看起来像是未开发过的惑星,但究竟这是哪里呢?咦!有人!”在前方不远有个女孩子走着,但是在她身后却跟着……

クロード:“啊!危险!有怪物!”

这话让那女孩回过头来,但她也看到那头怪兽。

レナ:“呀!!!”

女孩十分惊慌,クロード冲上前去与怪兽展开战斗。可惜他的攻击对怪兽完全不起作用,无奈之下只好发动特技,怪兽终于被打倒在地。

胜利之后,クロード长吁了一口气,但他猛然想起在手册中有一条规定是在未开发过的惑星上严禁使用高科技的武器来对付当地的生物,但救人第一嘛!

クロード转头去看那个女孩。

レナ:“你……”

クロード:“你没事吧?为什么来这危险的地方呢?咦,听不懂吗?”

那个女孩似乎惊魂未定,最后干脆拔腿狂奔而去。

クロード:“啊!你等一下……”

跟在那女孩后面,最后那女孩似乎感觉到クロード并不是坏人,便向他这边走了过来。クロード得知她的名字是レナ,而这个地方是位于エクスペル行星上的エル大陆。之后,レナ带着クロード回到自己所居住的村子——アーリア村。

【アーリア村】

刚进入村子,レナ:“欢迎来到アーリア村!”

クロード:“好美的地方,连这边的空气吸起来也都格外清新!”

レナ:“你家乡空气不清新吗?”

クロード:“嗯!我家那边的空气都被污染过了!”

レナ:“你们还能够在那种地方生活那可真是不得了!”

クロード:“或许吧!”

レナ:“我先回家跟家人谈一下,而你就在村中散步吧!”

クロード:“嗯!我知道了!”

来到レナ的家见到她及她的母亲,之后在レナ的带领下跟村中所有的人都谈过再回到レナ的家吃晚餐。

当晚,レナ来到楼下,クロード也准备前往楼下但想想还是回到客房之中,不过却传来脚步声,到门口一看原来是レナ的母亲上楼来。

温丝妲:“クロード,食物还合你的口味吧,量会不会太多呢?”

クロード:“都很好吃,不过实在不必为我那么大费周张!”

温丝妲:“嗯?你确定那些食物都很合你的口味吗?”

クロード:“确定!”

温丝妲:“真的确定吗?”

クロード:“我真的确定啊!”

温丝妲:“啊,真是太好了!原本我还怕那些食物不合勇者您的口味呢!”

クロード:“什么勇者?”

温丝妲:“啊!”

レナ:“妈妈,我回来了!”

温丝妲到楼下后,クロード也走到楼梯口正好听到她们的对话!

温丝妲:“レナ,你怎么了?”

レナ:“我没事呀,看您那慌慌张张的样子,是不是出事了?”

温丝妲:“事实上……”

レナ:“事实上是怎么了,您就说出来让我知道吧!”

温丝妲:“你听我说……”

レナ:“什么?”

温丝妲:“勇者出现了!”

在楼下的温丝妲用手指了指二楼。

レナ:“您没说错吧?那个クロード就是……”

温丝妲:“我还不能百分之百断定,不过他真的很像!”

至于在二楼的クロード真的是一头雾水。

クロード:“到底现在是发生什么事了?”这时,他又听到一个老年人在说话,那人正是此处的村长雷吉斯!

クロード来到楼下。

雷吉斯:“你就是クロード吧,初次见面请多指教,我是这个村子的村长雷吉斯!”

クロード:“我是クロード!”

当晚,クロード及レナ便听着村长述说一切事情。

雷吉斯:“真是感谢你在森林中出手救了レナ!”

クロード:“那没什么?”

雷吉斯:“还有、听说你是一个旅行者,是不是啊?”

クロード:“我只是四处走走看看罢了!”

雷吉斯:“可以告诉我你要到哪儿去吗?是要前往クロス王国还是要到ラクール大陆呢?”

クロード:“那个……我……”

雷吉斯:“难道你还没有特定目的地吗?”

クロード:“我可以不回答吗?”

雷吉斯:“没关系!我只是想确认你是不是一个旅人?”

クロード:“这!您所说的跟是不是旅人有关系吗?”

雷吉斯:“传说中的勇者是个来自异世界的人,而当他出现在这个世界时就是以旅人的身份行走在这世上,所以我们才会认为你就是那传说中的勇者!”

クロード:“等一下!你们是从那边认定我就是勇者呢?”

雷吉斯:“根据我们的传说『当大地发生异变而人民生活于痛苦之中时,一位身上穿着异国服装的勇者就会携带着光之剑来救助这个世界上的居民!』而你不但穿着异国服装又带着光之剑,所以我们认为你就是传说中的勇者!”

クロード:“这话是从何说起呢?”

レナ:“你救我的时候,我看到你使用会发出光芒的武器!”

クロード:“那个是……我确定的是那个武器跟所谓的勇者实际上没有什么联系呀,那只是一把可以发光的普通武器,所以我并不是传说中的勇者!”

此时レナ的神情有些失望,但村长还是将这世界所发生的异变都告诉了クロード。

雷吉斯:“这一切都是由三个月前的殒石坠落开始的,从那时起地震接连地发生,而且连魔物也都开始横行在大地上。就在我们都快放弃希望的时候,你突然出现在我们面前。可以告诉我你从哪来,又要到哪里去呢?”

クロード:“那个一定要说吗?我怕就算说了你们也不会明白,连我自己也不知道为什么会来到这儿,现在我只想找到回家的路罢了!”

雷吉斯:“与其用强硬的态度来否定一切,倒不如你就好好地接受这边的事物吧!不过,你真的很像传说中的勇者!”

クロード:“对不起,让你们失望了,真的很抱歉!”

雷吉斯:“没关系,是我们太过一厢情愿了,希望你不要太介意!晚上就到我家里住一晚吧!”

次日到楼下见过村长，得知在アーリア村北边的是サルバの町，而サルバの町是个建筑于矿坑之上的城镇。

雷吉斯："这世界上的村民看到你身上所穿的衣服跟你所用的武器就很容易把你当作是勇者，这把剑给你戴在身上，以后你不要再使用那个会被误认为'光之剑'的武器了！"此时，レナ已前往神护之森了，于是クロード也随后前往。

【神护之森】

来到神护之森，发现レナ就站在クロード初次被转送来的地方。

クロード："レナ……"

レナ："啊！クロード！"

クロード："早安！"

レナ："早安！真是对不起，昨晚给你添了那么多麻烦！"

クロード："你别放在心上！"

レナ："从小我就是听到有关勇者的传说而长大的，原本还以为是勇者救了我，但是我太胡思乱想了！"

クロード："对不起，我不是勇者！让你的美梦破碎了！"

レナ："别这么说嘛！其实我也不讨厌クロード你啊！"

クロード："レナ……"

レナ："你可以让我一个人静一静吗？"

クロード回到村子，然后又由村子的北方出口前往更北方的矿坑城镇サルバの町。

【サルバの町】

来到サルバの町，到町长的家得知町长已出外旅游，而在这段时间都是由他的儿子也就是跟レナ青梅竹马长大的アレン来管理，但是最近アレン热衷于研究石头都不理其它人。クロード来到アレン的书房并没看到アレン，只好离开サルバの町回到アーリア村。

【アーリア村】

一回到アーリア村却见到村长、神父及レナ的母亲一脸焦急地聚集在村子的北方出口。

クロード："你们大家怎么都聚集在这儿，发生什么事了？"

温丝妲："啊！クロード！レナ她……"

クロード："レナ……レナ她怎么了？"

温丝妲："クロード，你知道隔壁町长的儿子的事吗？"

クロード："大概……知道一些……"

雷吉斯："レナ跟アレン两个人不告而别偷偷窝开了！"

クロード："他们两个人一起窝开了！？知道会去哪儿吗？"

雷吉斯："我想……会去アレン的家吧！那家伙一直很喜欢レナ！他是个只要是想要得到的东西就非要弄到手不可的人，不知道他会对レナ做出什么事情来！"

クロード："这可不得了了！还不快点去救她回来！"



雷吉斯："这件事并不是那么简单，アレン是隔壁町长的儿子，他可很不好对付呀！"

神父："不过也不是没有办法救她回来，因为现在隔壁町长出门在外，只要能打倒他的那些家丁就可以了！"

雷吉斯："可是アレン那些家丁个个都是彪形大汉，恐怕……"

クロード："我去救她回来吧！我不是这个村子的人，所以就算出了什么事也不致于会连累到诸位！"

雷吉斯："可是……クロード只有你一个人……"

クロード："没关系！反正我身上有'光之剑'嘛！别担心了！你们就在这儿等我把レナ救回来吧！"

温丝妲："拜托你了！クロード，等你救レナ回来，我就煮更多好吃的东西给你！"

クロード："我知道了！我一定会救レナ回来的！不过吃的东西就可以省了！"

【サルバの町】

再次来到サルバの町，进入町长的家，但四处都找不到レナ跟アレン，不过因为先前曾听镇民说起在アーリア村的大工帮町长在这栋房子里设计了秘密房间，于是クロード仔细搜查，终于在一楼右边的书房发现レナ掉落的发饰，并进而找到在右上角的开关。当扳动开关后，果然出现了通往サルバ矿坑的秘密通道。

【サルバ矿坑】

才刚进入サルバ矿坑就发现旁边的地上躺着一名男子。

クロード："你怎么了？"

大工："嗯！你、你是谁？快点！レナ她……"

クロード："我是レナ的朋友！你知道レナ她被带到哪里去了吗？"

大工："你是レナ的……她被带到サルバ矿坑的最里面去了！我受到アレン的委托替他盖了一座奇妙的祭坛，你快点去救她，迟了就怕来不及了！"

クロード："那我先去救她了，你就在这稍等一下吧！等我救了她之后，就会接你一起离开！"

大工："麻烦你了！"

来到サルバ矿坑的祭坛，就看到レナ被绑在桌上。

クロード："レナ！！"

アレン："你想要她活命的话就不要再靠近了！"

看到アレン疯狂的样子，クロード生怕他会对レナ不利，所以暂时停止了行动。

クロード："你就是アレン！？你自己知道现在在做什么吗？快点将レナ给放开！"

アレン："真是扫兴！居然有人在我跟レナ神圣婚礼的最重要时刻跑出来闹场，来！亲爱的レナ，我们不要理他！我们继续把婚礼执行完毕，这样你就是我的太太了！"

レナ："呀！クロード、救命啊！"

クロード："别这样！单方面的婚礼是没有用的，你赶快将レナ放开！"

アレン："单方面？不是的，我跟レナ是互相深爱着对方的！"

レナ："アレン……"

アレン："爱……"

クロード："趁现在……"

这时アレン似乎有些失神，クロード乘机上前解开了レナ的绳子。

レナ："クロード！"

アレン："呜喔……！！"

此时アレン的身上突然发出了一道冲击波将两人弹离原地。

クロード："呜哇！"

レナ："好痛！"

クロード："可恶！"

アレン："呜喔……！！"

アレン的身旁出现一颗奇怪的绿石，接着アレン竟变成一只怪兽向两人袭击而来。

クロード："危险！"

战斗展开，经过一轮拼杀后终于将アレン所变成的怪兽打倒。

クロード："レナ……你没事吧？"

レナ："是！"

クロード："レナ，你怎么会跟他来这呢？"

レナ:"我也不清楚,我只记得看到他来到アーリア村,之后就记不得为什么会来到这边了!"

クロード:"但是刚刚还是人类的他到底发生了什么变化呢?"

レナ:"真可惜!他一直是个很优秀的人!"

クロード:"レナ……"

レナ:"他怎么会变成这样呢?"

此时,躺在地上的アレン发生了呻吟声。

アレン:"呜!"

レナ:"アレン!?"

クロード:"看来他还没断气!"

レナ立刻用回复法术帮他疗伤,アレン的意识慢慢回复。

アレン:"这里是……嗯?レナ,你怎么会在这儿?"

レナ:"アレン!!你终于复原了!"

アレン:"到底发生什么事了?为什么我的头这么痛呢?我只觉得我好像做了一场很长的梦!"

クロード:"我想这一切都是那颗绿石搞的,当石头消失后就好了!有什么话先回到房子里再谈吧!"

【サルバの町】

回到家里后アレン这才知道自己是发生了什么事。

アレン:"想不到我居然做出那么可恶的事!"

レナ:"对呀!我也被吓了一跳呢!"

アレン:"可是……我还是不记得我做过这些事情,甚至为了什么原因找大工来做那个祭坛的事也都记不起来了!"

大工:"这事大约发生在两个礼拜前,是你委托我做那个祭坛,但是现在回想起来,当时的你的确是怪怪的,好像有什么东西飘在你的头上!"

クロード:"就是我们所看到的那颗绿石吧,你还记得是何时得到那颗石头的吗?"

アレン:"的确!我第一次见到那石头的时候,只记得当时心里有一股声音不断告诉我'想要做什么事就放心地去做',但是之后发生什么事就都没印象了!"

レナ:"アレン!"

アレン:"レナ,对不起!在我的意识里只想着有关于你的事!"

レナ:"没关系的!只要アレン你能复原,那我就很高兴了!"

アレン:"谢谢你!"

クロード:"レナ,你快回アーリア村吧!你母亲很担心你!"

レナ:"嗯!"

アレン:"等一会儿我就去跟サルバ的人们说明一切的经过!"

【アーリア町】

带着レナ回到村子后,当晚クロード与レナ来到村长的家中。

雷吉斯:"一次又一次的蒙您相助,真不知该如何感谢你!"

クロード:"不用了!"

雷吉斯:"对了!你们在サルバの矿坑中有发现奇怪的石头吗?"

クロード:"有!不过那石头在跟アレン打架时碎掉了,也因为如此アレン他才得已恢复意识!"

雷吉斯:"嗯!"

レナ:"看来那种石头真的具有可让生物魔物化的能力喔!"

看来得好好调查这种石头的来历了,或许还可因此找到回家的方法,于是クロード便答应村长的请求前往殒石坠落处调查。

但是クロード对于此世界的事尚不是十分了解,所以需要一位向导,这个人选自然非レナ莫属了!两人离开村长的家,レナ问道:"我陪你出外旅行让你很困扰吗?"

クロード:"没有!"

レナ:"其实我……我一直很……"

这时村长走出来,雷吉斯:"怎么不快回去?我不是说天气很冷要你快点回去吗?"

レナ:"我就要走了嘛!晚安!"

说完レナ便红着脸一路跑回家里去了。

雷吉斯:"那孩子到底在做什么?你也快进屋子吧!外头很冷!"

回到屋子里面,雷吉斯对クロード说道:"睡觉前我再跟你交待一下吧!其实当她说要跟你一起旅行的时候,我心里想的是'啊!这个孩子果然……'"

クロード:"怎么了?"

雷吉斯:"你有见过レナ使用治疗法术吧?"

クロード:"嗯!"

雷吉斯:"那孩子的治疗能力是我们任何人都比不上的!"

クロード:"为什么呢?"

雷吉斯:"好实说,レナ并不是温丝妲的孩子!"

クロード:"什么?!"

雷吉斯:"レナ是在两岁的时候被温丝妲在守护之森捡到的!"

クロード:"她知道吗?"

雷吉斯:"我们还没告诉她,不过我想她迟早会知道的,捡到她的时候,我们就用她口中讲的'レナ'为她命名,而唯一可了解她身世的只有一条紧握在她手中的项练而已!"

クロード:"原来是这样!"

来到二楼准备休息,忽然有石头从窗户外丢进来,跑到阳台往下看发现是レナ,クロード跟在她身后跑出去,一起来到教会前的桥上。

クロード:"这么晚了,有事吗?"

レナ:"刚刚跟我妈说要与你去旅行的事,她好惊讶!"

クロード:"是吗?那你妈妈她是不答应你跟我一起去喽!"

レナ:"正好村长来找她谈这件事,所以我趁机跑出来找你了,你知不知道我要跟你去旅行的理由?"

クロード:"理由?是什么呢?"

レナ:"其实我的母亲并不是我真正的妈妈,妈妈跟村长一定不知道我早已经知道这件事了,其实在他们以前的谈话中我就已经明白了!"

クロード:"所以你想去找你真正的母亲?"

レナ:"我也不知道!"

クロ!ド:"你现在的妈妈不是很好吗?她那么地爱你,又尽心尽力地扶养你长大,温丝妲她比你的生母更好,不是吗?"

レナ:"我,我是真的很喜欢我现在的妈妈,我也希望能永远陪在温丝妲身边,跟她一起生活!"

クロード:"既然如此,那你……"

レナ:"我只想知道我到底是谁,为什么会出现在守护之森以及为何我会拥有不可思议的能力。至于是谁生下我的,这一点我并不是很想知道!最好永远都不要知道!跟你离开这里以后我还会再回来!我先回去了,晚安!"

次日,クロード与レナ便告别村人出发了。

【サルバの町】

途经サルバの町时,町长家二楼找アレン,在跟他谈起要前往调查殒石的事情后,アレン便拿出一枚"幸福的戒指"送给レナ,在要离开此町时得知勇者曾在此地出现,当时有人看见他手拿"光之剑"打开町长家的大门进入町长的家,之后众人向クロス城进发。

【クロス城】

PS:如果单独进入此城则会在王宫前遇到一名三只眼的男子,但是遇到他的话,以后就无法遇到双头龙之男。

来到クロス城时已经是华灯初上的夜晚时分了,先来到西城区酒馆,但是听到的都是サルバの町出现勇者的消息,接着来到王宫入口左侧的王国大饭店投宿,但是两人却被认识レナ的柜台人员误认为是情侣

关系。柜台人员告知:"刚好今天本饭店只剩下一间空房间,我就给你们特别的折扣好了!"

レナ:"没有多的房间了吗?"

柜台人员:"你真爱说笑,你们两个不是情侣吗?"

レナ:"不是啦,我跟他一点关系都没有!"

クロード:"一点关系都没有。"

就在柜台人员带两人到房间时,柜台人员:"如果你早两个礼拜来这边,你就会遇见フラック了!"

レナ:"ディアス也来这里了?"

柜台人员:"是啊!我还有事先离开了,有事情再叫我吧!"

レナ:"谢谢你!"

クロード:"谢谢你!"

柜台人员:"你别客气!我们レナ就麻烦你多多照顾了!"

进到房间后,クロード:"フラック是谁啊?"

レナ:"ディアス・フラック以前也是住在アーリア村,不过因为发生了令人感到悲伤的事情,所以他就离开了!"

クロード:"是这样啊!那早点睡吧!晚安!"

次日要退房时,柜台人员:"昨晚睡得还好吧?"

レナ:"嗯!我睡得很好!"

クロード:"我也是一觉就睡到天亮了!"

进入王宫后拿出村长的介绍信给门口的受付看过后,便可在城中打听消息。由宫女口中得知クロード长得跟目前因生病被送到领地修养的クロス王子很像,而这位クロス王子前不久才刚与ラクール王国的美丽公主ロザリア成亲。由大厅的楼梯上到二楼,在正中央的谒见之间看到正在帮人民解决疑难问题的クロス国王。在得到允许前往エル王国的通行证后便可离开,之后再来问国王有关王子的事,得知他是因操劳国事太多才会累倒的(右下角有人在窃听)。

离开王宫,来到クロス城的广场见到一名男纹章使跟一名女子在吵架,クロード跑过去想帮那个女孩子,没想到那女孩子的法术超强,根本不用クロード出手就把那位男纹章使给打倒了。

之后这名叫セリーヌ・ジュレス的女魔法师便拿出一张藏宝图,邀两人一起前往クロス城东边的クロス洞窟寻找古代秘宝!

【クロス洞窟】

三人来到クロス城东边的クロス洞窟,一直来到最里面的地方见到了一块红色的大钟乳石。但是并没见到什么古代秘宝,到底是怎么一回事呢?正当クロード仔细地看着セリーヌ手中的那份藏宝图时,他发现在藏宝图上有个地方写着一行极小的字,上头似乎注明了要使用什么法术才行。

セリーヌ在看清楚上头的字后便开始念动咒语,不一会果然起了作用,在右边的山壁上出现了另一条通道,接着便在新发现的地方找到了一本古文书,但因为看不懂,所以セリーヌ决定将这本书带回故乡让村中的长老看看。

回到洞窟的入口后セリーヌ便要离开,如果让セリーヌ一起结伴前往クリク的话就会多一个同伴,但若就此跟她分开则跟セリーヌ的好感度就不会提升了。

【クリク港部】

来到クロス城北边的クリク港,并将通行证交给码头左下的船长,再到水池边逛逛时一个青发的小孩子竟将クロード的钱包偷走,来到码头由右边在玩的小孩们口中得知有一个小孩子躲在存放着很多酒桶的地方,果然在酒馆的左边仓库前找到小扒手ケティル!

问过他之后才知道他是有钱人家的小孩子,但是都没人要跟他在一起玩,所以他才会四处恶作剧。于是,クロード等人便带他四处走走最后将他带到码头边找那两个小兄妹,果然他们三人一下子就成为好朋友。此时因为船的货物还没装完,众人只好继续闲逛,当来到水池右边时竟发生了大地震。



一时间整个クリク港都变成了一片废墟,幸好大部份的居民都到高台来避难,不过因为船只都严重受损,船长便将通行证交还给クロード并要クロード到位于クロス大陆东侧的ハーリー港搭船前往ラクール大陆。等到得到ラクール王的许可后,众人便可搭船前往エル大陆。

【マーズ村】

由于前往ハーリー港的途中会经过セリーヌ的故乡マーズ村,于是三人便顺道进入マーズ村拜访,不料却得知昨天晚上村子里的小孩子全部都遭到盗贼绑架,赶到长老的家正好遇见村人集合在此商讨,当然セリーヌ的父亲艾格拉斯及母亲拉贝也在这里。

此时众人由艾格拉斯口中得知原本并未确定是遭到绑架,只是当众人正四处寻找失踪的小孩子时,一位在纹章之森中修行的纹章术师告诉他们有盗贼忽然出现在他的面前,要他帮忙传达要求村人拿50万及镇村之宝的'纹章术书—秘印之书'赎人的讯息!盗贼要钱是有道理的,但是要纹章术的书未免太奇怪了,为了此事艾格拉斯特意找ディアス前来帮忙。

但是セリーヌ因为被ディアス骂所以有点不高兴,最后只好分成クロード与セリーヌ一组、レナ与ディアス一组。

【纹章の森】

次日由长老那得到可走过沼泽的泥靴后クロード与セリーヌ便进入纹章的森展开营救小孩子的行动,做掉不少盗贼后来到里面却遇到应该在长老家的纹章术师,原来他就是幕后主使者,将他打倒后遇到レナ与ディアス得知他们已经救出全部的小孩子。

【マーズ村】

回到村子中在レナ使用回复纹章替艾格拉斯治疗过后,因为喜欢孤独一人的ディアス已经离开了,所以クロード与レナ也准备离开,但是途中却被セリーヌ拦下来,只好又在此停留一晚。

当天晚上,セリーヌ的父亲艾格拉斯告诉大家他认为那种会使生物魔物化的东西可能是某种含高辐射的物质。但是因为手边的资料并不齐全,所以他也赞成经过ラクール大陆再前往エル大陆,或许可以因此多搜集到有关陨石的情报。

【ハーリーの街】

次日来到ハーリー港,クロード等听说サルバの町矿坑中出现了双头龙,已经有许多战士在那里送了命。

【サルバの町】

赶回サルバの町,来到サルバの矿坑之中的二龙の巢找双头龙,但是却见到一名黑发的战士正独自力战双头龙。クロード等虽然想帮助他,但是看见那位战士似乎功夫还算不错,三人便没有上前而是暂时在一旁观战并不时出言指点。终于,那名战士受不了クロード等人的喧哗而转过身来要三人闭嘴,但这时双头龙竟一步步逼近那位战士。

レナ:"危险!小心后面!"

之后忽然一道闪光逼得众人都睁不开眼,当可以看清周围后却发现那名战士似乎跟双头龙合体了,只是他还不知道。

アシュトン:"双头龙呢?有没有看到那头龙跑到哪儿去了?"

クロード:"在你的背上。"

アシュトン:"嗯!呜哇……!!!"

レナ:"还好嘛!幸好命还在。"

アシュトン:"好什么好!这对龙头怎么会跑到我背上来?"

クロード:"这我们就不知道了!"

アシュトン："都是你们害的！要不是我转过身跟你们讲话，也不会发生这种事，所以你们要负全责！"

クロード："可是我们真的不知道该如何做。"

アシュトン："我也不知道啊！我一辈子都会跟着你们，直到找到让这对龙头离开我身体的方法为止！"

クロード："你这是开玩笑吧？"

アシュトン："谁在开玩笑！难不成要我永远都背着这对龙头吗？你难道不明白背着这对龙头的话，我的人生将没有希望了吗？"

クロード："我了解了！我们负责帮你找到取下龙头的方法！"

アシュトン："真的吗？"

クロード："不过，你自己也应该负点责任的！"

アシュトン："我知道！我的名字是アシュトン・アンカース！"

就这样又多了一个累赘（不！是同伴，回家的路是无望喽！），正当众人离开矿坑，准备前往ハーリーの街时，レナ："你们不觉得アシュトン他一直背着这两头龙不错吗？"

アシュトン："别开玩笑了！"

レナ："嗯！左边的龙很可爱，当然右边的长得也很不错！这样吧！既然它们也算是我们的同伴，就为它们取个好名字吧！"

クロード："不会吧？"

レナ："有了！一只就叫做ウルルン，另一只就叫做ギョロ吧！"

但是要如何取下这对龙头呢？看来只好去マーズ村问长老了……

【マーズ村】

来到マーズ村但是长老却因为忙于安置从クリク港都来的难民，因而暂时没空帮忙，众人只好先到ハーリー搭船前往ラクール大陆。

【ラクール城】

来到ラクール大陆的ヒルトン港，由街上的人口中得知ラクール武具大会将要举办，接着一行人前往学者聚集的リンザ镇。

【リンザ镇】

来到リンザ镇后便遇到一名小女孩プリシス追赶着一个小机械人，之后前往语言学专家キース・クラスナ博士的家中，但是他的助手却说博士前往ラクール城参观武具大会而一再将众人推出门外，最后クロード等人决定前往武具大会找キース博士。

PS：出镇后单独进入此镇，可在镇北的药草店前找到プリシス，跟她回到她的家中后见到她的父亲及レナ后，便可答应让她加入队伍，不过这样的话药局店主ボーマン就不会加入了。

【ラクール城】

回到ラクール城进入王宫，众人得知因为举行武具大会所以ラクール王将会好几天都无法接见任何人，看来在短期内要见到ラクール王的方法就是赢得武具大会的优胜了，但是因为ディアス他也来参加，所以想要赢得冠军，机会似乎非常渺茫，但尽力而为吧！之后前往武器店选好一间的标准配备，然后便可到旅馆休息等大会举行。

在武具大会举行的那一天前往王宫中的竞技场，在柜台前报名并领取配备时，看到了也来领取配备的ディアス，但是武器店并没有将他的配备送来，于是他便离开了，而他竟然不领クロード及レナ的情，真是讨人厌的怪人。接着来到选手室等待，但是没想到第一回合就轮到クロード，只好上场了。

クロード很轻松便过关了，可是却很担心跟在ディアス身后追过去的レナ，接着到观众席找到アシュトン以及セリーヌ，之后レナ也赶了过来，而第八场比赛出场的人正是ディアス，他十分轻易地就将对手解决了。

接着又轮到クロード出战第二场，将对手打倒后クロード便进入了准决胜，接下来的第三场当然也是赢得轻松。来到观众席上与同伴见面后，ディアス也拿下了准决胜第一试合的胜利，所以第四场也就是冠亚军之战，将由クロード出战ディアス。

不过クロード自然不是ディアス的对手，终于败在他的手上，但是事后ディアス却认为クロード是个不错的对手。クロード离开王宫来到武器店领取奖赏，然后决定前往リンザ镇再次拜访キース博士。

【リンザ镇】

但是博士还是不在家，据他的助手所言キース博士可能要在一个月后才会回来，天啊！哪儿有那么多时间。

来到药局找店主ボーマン，得知如果クロード能够到リンザ的圣地采クラリセージ这个珍贵的药草的话，他就会立即将博士找来。

【リンザの圣地】

经过一番探索，众人果然在洞穴深处找到了クラリセージ。

【リンザ镇】

将クラリセージ交给ボーマン后，他便带着クロード等人前往博士的家，原来キース博士一直都在家中研读古文书，将手中的那份古文书交给キース博士后便可回到ボーマン的家。

当天晚上，来到ボーマン的书房得知ボーマン他也想与クロード等人一同出外旅行，于是便答应他。次日一行人便向ボーマン的妻子妮莉告别而前往ラクール城。

【ラクール城】

来到ラクール城却得知因为前线被魔物击破，所以许多人都前来此地避难，来到纹章武器研究所偷听到ラクール王的谈话并得知此次行动将使用天才少年レオン所自行研制的秘密武器，但是目前重要的原料尚未取得而迟迟未能完成，所以レオン他要求ラクール王派出全城的士兵前往ホフマン遗迹采集所需的原料。

但ボーマン并不赞成此次行动而与レオン起了冲突，于是ボーマン便要求由クロード等人代替士兵前往ホフマン遗迹中采集所需的原料这样便可免去窃听国家机密的大罪。

不过此举又让レオン有意见了，因为他并不信任眼前这班看起来蠢蠢的家伙，而且当ボーマン说クロード就是传说中的勇者时，那个自认为比别人天才的レオン还说不要用那种骗小孩的话来骗他。

接着来到ヒルトン港，登上ラクール王准备的船前往ホフマン遗迹所在的小岛。

【ホフマン遗迹】

进入ホフマン遗迹后往上走来到一扇铁门前，此时，クロード："呀！没有路了！"

レオン："哼！你们闪一边去让我来吧！"

之后他站在左边的开关前，レオン："告诉你们，只要两秒钟我就可以将这扇门打开了！"

接着他便伸手按下开关，但是两秒过后却一点反应也没有。

レオン："奇怪了？"

然后他又看到右边也有一个开关。

レオン："一定是这一个！"

在他按下右边的开关后还是一点反应也没有。

レオン："左边那一个才是正确的吧？"

又按下左边的开关，还是没反应。

クロード："你也是打不开这扇门嘛！"

レオン："谁说的，这扇门今天一定是心情不好所以不想开了！噢？我知道了！只要我们同时按下开关一定可以开这扇门的！喂！你们快去站在另一边跟我一起按下开关！"

クロード："讨人厌的小鬼。"

在同时按下开关后果然将这扇门给打开，之后看到第二个记录点后往上直走可来到出产矿石的地方。但是就在大伙打算开始采矿的时候有怪物来袭，众人好不容易才将那怪物打倒。

クロード："大家都没事吧？"

レナ："咦，レオン呢？"

クロード："刚刚他还和大家一起战斗的。"

接着レオン从右边通道走了出来，真是胆小鬼，不管他了，上前拿了矿石后便离开ホフマン遗迹到海边搭船回ヒルトン港。回到ヒルトン港后别急着回ラクール城，众人可先坐船到ハーリー港。

(以下情节基本与女主角相同，各位读者可参看下面的攻略。)

女主角 レナ篇

在遥远宇宙中的エクスペル行星上，住着一个叫レナ的女孩，在她的父亲过世了之后，她和母亲相依为命地住在アーリア村，她自小就喜欢村子附近的神护森林，几乎每天都会到那里一趟！

一天，空中掉落了一颗殒石，而那颗殒石就掉在神护森林中，所以レナ的母亲温丝妲还告诫她不可以随便靠近，但是レナ抑制不住好奇心，还是想去那里察看一番，レナ："我要出去喽。"

温丝妲："慢着！"

レナ："怎么了？妈妈！"

温丝妲："没什么，昨天不知道什么东西掉到森林中，你今天就不要去好了！"

レナ："可是……人家想看看是什么东西掉下来嘛！"

温丝妲："不行！昨晚还引起那么大的地震，动物一定变得比较凶，不过如果你答应早点回来的话，我倒可以考虑一下。"

レナ："那我就早去早回啦！"

说完レナ便飞也似地跑掉了。

温丝妲："慢着！我还没……这孩子真的是很喜欢神护森林。"

レナ边跑边吁了口气，"呼……幸好我跑得快！不过妈妈她未免也太罗唆了，算了，赶快到神护森林去吧！"

此时，村中的人在干着自己的事情，而他们的态度都十分友善。

女の子："姊姊，今天的天气好好喔！"

欧巴桑："レナ你又要去神护森林了呀，不要让温丝妲担心喔！"

男の子："啊，レナ姊姊！"

女の子："姊姊午安！"

レナ："午安！嗯，今天又只有你们两个看家呀！"

男の子："对啊！"

女の子："姊姊，你来陪我们聊天吗？"

レナ："对不起！我就要出去了，等我回来再来陪你们！"

女の子："嗯！一定呀！"

男："自从殒石掉到エル大陆后，出现了不少凶恶的魔物，而且连アーリア村周围的动物也变得比以前狂暴。"



若い娘："啊，レナ！你去教堂了吗？今天神父所讲的是有关勇者的传说，你一定喜欢的！"

ルシオ："村子外出现好多怪物，大家都不敢出去玩了！"

夫："呀，是レナ啊！昨晚的地震好大呀！"

妻："昨晚的地震大到让人睡不着，幸好有我老公保护我！"

若い娘："昨天的地震真的好大，我吓得一个晚上爬起来好几次？所以今天一大早我就跑到教堂来寻求神明的帮助！"

男の子："姊姊，今天神父讲的故事好有趣，你也来听吧！"

神父："早！レナ，我今天所讲的故事是'传说中的勇者'，据说在我们这个世界遭遇危机的时候，传说中的勇者会身着'异国的服装'，手持着附有神之力的'光之剑'四处讨伐并消灭邪恶力量。自从殒石掉落的那天起，世界上出现了许许多多的灾难，或许传说中的勇者即将会来拯救我们，而在此之前都要我们自己努力了。"

レナ离开村子，来到神护森林。

レナ："呼！还是来到神护森林才会感觉舒服，不过那东西是掉到哪儿了呢？我再往深处去看看吧！"

在森林内部，レナ："真是舒服！真是的，妈妈在担心什么嘛？"

就在レナ沉醉在徐徐和风中时，クロード："啊！危险！有怪物！"

这话让那レナ回过头来，但她也看到那头怪兽。

レナ："呀！！！"

クロード："快逃呀！"说着，他用手中的武器发动特技将怪物打倒。

レナ心想：这个人是谁啊？好奇怪的衣服，还有刚刚打倒魔物那一瞬间时所发出的光？

クロード："你没事吧？为什么来这危险的地方！咦，听不懂吗？"

此时レナ越想越害怕，最后更拔腿逃离这个地方。

クロード："啊！你等一下。"

跑到一半的レナ："(吓死我了！那个人突然出现。但是，我这么突然逃跑也不太好，算了，就在这边等他来好了。)你走得好慢呀！怎么不快点过来呢？"

クロード："太好了！我有事想问你！"

レナ："对不起！我忽然逃跑了，你不会生气吧？"

クロード："当然不会了。"

レナ："我是忽然看到有陌生人出现所以才逃跑的。"

クロード："哈哈，原来我长得这么恐怖啊？"

レナ："没有啦！不过真的很谢谢你救了我！"

クロード："那不算什么，别放在心上，对了，您叫什么名字啊？"

レナ："我的名字是レナ，レナ・ランフォード，你呢？"

クロード："我叫做クロード！クロード・C・ケニー！"

レナ："你刚刚说有事要问我，是什么事啊？"

クロード："不是什么大不了的事，我只想问这是哪里？"

レナ："我们边走边谈吧！"

クロード："嗯！"

レナ："你是从哪里来的？"

クロード："地球！你有听过吗？"

レナ："地球？那是在什么地方啊？"

クロード："那是一个很遥远的地方，到底有多远，我自己也不清楚，反正很远就是了。"

レナ："从那么远的地方来到这儿，你好厉害喔！"

クロード："可能吧？不过我也不知道我是怎么来的。"

レナ："クロード哥哥！从桥走过去就是アーリア村了！"

クロード："这里就是你所住的地方啊？不过我是陌生人。"

レナ："别担心！你是我的救命恩人，他们都会欢迎你来的！"

クロード："那种小事不用总放在心上。"

レナ："嘻嘻，你怎么这么害羞啊！别担心了，快过来吧！"

两人一起来到アーリア村中。

レナ："欢迎来到アーリア村！"

クロード："好美的地方，连这边的空气吸起来也都格外清新！"

レナ："你家乡空气不清新吗？"

クロード："嗯！我家那边的空气都被污染过了！"

レナ："你们还能够在那种地方生活那可真是不得了！"

クロード："或许吧！"

レナ："我先回家跟家人谈一下，而你就在村中散步吧！"

クロード："嗯！我知道了！"

レナ回到家中见过母亲，她兴冲冲地说："妈、妈！我见到传说中的勇者了！"

温丝姐："真的吗？"

レナ："嗯！他不但穿着异国服装，还用'光之剑'救了我！"

温丝姐："你还好吧！那个人呢？"

レナ："他在屋外！"

此时クロード走了进来，温丝姐："嗯？等一下！レナ！"

レナ："クロード！我们还没谈完，你再去散散步吧！"

クロード："喔！"

在クロード离开后，温丝姐："就是这个人啊？"

レナ："嗯！"

温丝姐："我先煮饭菜，你就带他四处看看让他今晚留在这里！"

来到村子中找到クロード，并带他四处走走看看再回家，回到家中便开始吃那堆积如山的晚餐。

当晚送クロード到二楼客房后，レナ也来到楼下并在温丝姐的建议下前往村长的家中找来村长雷吉斯。

而温丝姐也在レナ出门后来到楼上客房看看。

温丝姐："クロード，食物还合你的口味吧，量会不会太多呢？"

クロード："都很好吃，不过麻烦你们真不太好意思！"

温丝姐："那些食物都很合你的口味吗？"

クロード："是的！"

温丝姐："真的吗？"

クロード："当然是真的！"

温丝姐："啊，真是太好了！原本我还怕那些食物不合勇者您的口味哩！"

クロード："……？？什么勇者？"

温丝姐："啊！"

レナ："妈妈，我回来了！"

就在レナ与村长雷吉斯走进家门的时后，温丝姐也匆匆从楼上跑了下来。

温丝姐："レナ，你怎么了？"

レナ："妈妈？你怎么了，看您那慌慌张张的样子。"

温丝姐："事实上……"

レナ："事实上是怎么了，您倒是说呀！"

温丝姐："你听我说。"

レナ："什么？"

温丝姐："勇者出现了！"

在楼下的温丝姐用手指了指二楼，レナ："我不是早说过了吗？其实クロード他真的是……？"

温丝姐："我还不能百分之百断定，不过他真的很像。"

至于在二楼的クロード被她们的对话搞得一头雾水。

クロード："到底发生了什么事情？"

来到一楼的クロード还听到一个老年人的声音。

雷吉斯："嗯嗯！你们应该也都了解这次事情的严重性吧！"

レナ："啊！クロード！"

而那个老人立刻走到クロード面前，雷吉斯："你就是クロード吧，初次见面请多指教，我是这个村子的村长雷吉斯！"

クロード："我是クロード。"

当晚クロード及レナ便听着村长述说一切事情，雷吉斯："真是感谢你在森林中出手救了レナ！"

クロード："那没什么……"

雷吉斯："还有，听说你是一个旅行者，是不是啊？"

クロード："我只是四处走走看看罢了！"

雷吉斯："可以告诉我你要到那去吗？是要前往クロス王国还是要到ラクール大陆呢？"

クロード："那个……我……"

雷吉斯："难道你是没有特定目的地吗？看来你是一个想到那就去那的旅人。"

クロード："我可以不回答吗？"

雷吉斯："没关系！我只是想确认你是不是一个旅人？"

クロード："这……您所说的跟是不是旅人有关系吗？"

雷吉斯："传说中的勇者是个来自异世界的人，而当他出现在这个世界时就是以旅人的身份行走在这世上，所以我们才会认为你就是那传说中的勇者！"

クロード："等一下！你们是从哪儿认定我就是勇者呢？"

雷吉斯："根据我们的传说'当大地发生异变而人民生活于痛苦之中时，一位身上穿着异国服装的勇者就会携带着光之剑来救助这个世界上的居民！'而你不但穿着异国服装又带着光之剑，所以我们认为你就是传说中的勇者！"

クロード："我的身上那边有带着'光之剑'了？"

レナ："你救我的时候，我有看到你使用会发生光芒的武器！"

クロード："那个是……我带的东西不是你们所说的'光之剑'，我不知道什么是光之剑，虽然我所用的武器的确会发生光芒，但我知道我自己绝对不是什么传说中的勇者！"

此时レナ的神情有些失望，但村长还是将这世界所发生的异变都告诉クロード。

雷吉斯："这一切都是由三个月前的殒石坠落开始的，从那时之后地震不断地发生，而且连魔物也都开始横行在大地上，在我们都快放弃希望的时候，你的突然出现了。"

"对了，可以告诉我你从那来要到那边去好吗？"

クロード："那个一定要说吗？我怕就算说了你们也不会明白，其实我自己也不知道为什么会来到这，现在我只想找到回去的路回到家里罢了！"

雷吉斯："与其用强硬的态度来否定一切，倒不如你就好好地接受这边的事物吧！不过，你真的很像传说中的勇者。"

クロード："对不起、让你们失望了，真的很抱歉！"

雷吉斯："没关系，是我们太过一厢情愿了，希望你不要太介意！晚上就到我家里住一晚吧！"

次日到楼下见过村长得知在アーリア村北边的是サルバの町，而サルバの町是个建筑于矿坑之上的城镇。

雷吉斯："这世界上的村民看到你身上所穿的衣服跟你所用的武器就很容易把你当做是勇者，这把剑给你戴在身上，以后你不要再使用那个会被误认为'光之剑'的武器了！"

得知レナ前往神护之森了，于是クロード便前往神护之森。而在神护之森的レナ则站在クロード初次被转送来的地方回想着当她发现自己并不是温丝姐的亲生女儿的事。

レナ："（我……到底是谁呢？）"

此时传来脚步声，当她回过头时发现原来是クロード来了。

クロード："レナ！"

レナ："啊！クロード！"

クロード："早安！"

レナ："真是对不起，昨晚给你添了那么多麻烦！"

クロード："你别放在心上。"

レナ："从小我就是听到有关勇者的传说而长大的，原本还以为是勇者救了我，但是我太胡思乱想了。"

クロード："对不起，我不是勇者，让你的美梦破碎了。"

レナ："别这么说嘛！其实我也不讨厌クロード你啊！"

クロード："レナ……"

レナ:"你可以让我一个人静一静吗?"

看着クロード离去的背影,レナ:"(对不起,クロード。)唉!快点回去吧!不然妈妈她会担心的。"

刚进入村子就看到在桥边站着一名男子:

レナ:"啊,アレン。"

アレン:"呀、レナ!好久不见了,你最近好吗?"

レナ:"嗯!"

アレン:"那就好了(有点奇怪的样子)。"

レナ:"アレン。"

アレン:"对了!我今天好高兴喔!レナ,你也准备好了吧?"

レナ:"准备?"

アレン:"我把一切都准备好了!现在就等我们去举行婚礼了!"

レナ:"アレン!?你在开什么玩笑呀?"

这时一旁忽然跑出来一群士兵,アレン:"婚礼的事……我可不是在开玩笑的,今天我要你和我结婚!呵呵,レナ!你应该很清楚我很喜欢你!"

レナ:"我不明白!アレン你到底是怎么了?"

アレン:"你感觉不到吗?今天的我跟平常不一样。"

レナ:"アレン,你到底是怎么了?"

アレン:"算了,来人啊,把她给我带回去!"

レナ:"放开我!"

アレン:"放心,我不会伤害你的!我可以跟你保证!呵呵……"

就这样レナ便被アレン及那群士兵押着带回サルバの町,就在经过アーリア村的时候温丝妲、雷吉斯及神父跑出来阻挡。

温丝妲:"レナ!"

アレン:"怎么大家都出来啦!"

レナ:"妈妈、快救我啊!"

雷吉斯:"アレン,这到底是怎么一回事?你快把レナ放了!"

アレン:"你们这些人真麻烦!"

雷吉斯:"アレン,你是疯了不成?"

温丝妲:"アレン!"

アレン:"快给我让开!不然我的手下不会手下留情的!"

温丝妲:"你快点把レナ给我放开!"

说完温丝妲便冲上前抓住アレン,但是却被他给一把甩开:

アレン:"让开!"

温丝妲:"呀!"

レナ:"妈妈!?"

アレン:"我再说一次!快给我让开!不然我不会放过你们的!"

温丝妲:"……"

レナ:"大家照他的话做吧!他保证过不会伤害我的。"

雷吉斯:"可是……"

レナ:"我会没事的,请大家别担心,拜托照他的话做吧!"

大伙只好把路让出来。

アレン:"嗯,一开始就这么听话的话,不都没事嘛!我们走!"

被带到アレン的家后,アレン便将レナ带进房间。

アレン:"给我进来!"

レナ:"呀!アレン你到底怎么了?真过份、连我妈妈……"

アレン:"你先在这房间里好好冷静一下,等一下我再来这接你!你可别想要从这里逃走喔!"

在アレン离开后也跟出房间四处走走。

管家:"主人一不在家就出了这么多事,唉!"

仆人:"从アーリア村来的木匠不知道在书房帮アレン少爷建了什么东西,已经好久没见到他了!"

厨师:"自从アレン少爷得到一颗奇怪的石头后连饭也不吃了,而且最近从地下还传来许多怪声!"

来到书房扳动右上角的神像开启了秘道,一走下秘道居然见到不远处躺着一名男子。

レナ:"什么?这里是房子的地下,怎么有奇怪的通道呀?啊、有人倒在那边!"上前一看发现竟是村子里的木匠ボスマン。

レナ:"啊、ボスマン叔叔!您没事吧?"

ボスマン:"嗯……你……レナ,为什么你?"

レナ:"ボスマン叔叔、是谁把你打成这样的?"

ボスマン:"我没事,倒是レナ你怎么会在这?"

レナ:"是アレン他把我抓过来的!还说什么婚礼、祭坛的!"

ボスマン:"是嘛!我受到アレン委托在这坑道的最里面建造了一间奇妙的房间还有祭坛!现在听你一说才想起,他看起来好奇怪,只要他看着一颗奇怪石头的时候,有时我会听到他笑得很奇怪,所以你快点逃离开这儿吧!"

レナ:"我要带您一起走!"

ボスマン:"我没事,我只要稍微休息一下,待会就会逃到房子里去的,你也跟我一起逃走吧!"

レナ:"我想到坑道里面看看!待会见了!"

来到最里面的地方果然有个奇怪的房间:

レナ:"这里是……"

アレン:"我可爱的新娘、这里就是我们举行婚礼的地方呀!"

一听到这话レナ便想逃走但已经被士兵抓住了,アレン:"レナ,再挣扎也没用的啦!你是永远逃不出去的!"

レナ:"アレン你到底怎么了?你以前不是这样的人的……"

アレン:"对,没错!我是变了,这也都是拜这颗石头所赐!"

レナ:"アレン!"

アレン:"别反抗了!来!我们的仪式就从现在正式开始吧!"

レナ:"アレン,你到底怎么了?你以前不是这样的人的……"

这时赶到此地的クロード,正好看到被绑在桌上的レナ,クロード:"レナ!!"

アレン:"你想要她活命的话就不要再靠近了!"

クロード:"你就是アレン!?你自己知道你现在在做什么吗?快点将レナ给放开!"

アレン:"真是扫兴!居然有人在我跟レナ这么神圣的婚礼上最重要时刻跑出来闹事,来!亲爱的レナ,我们不要理他!我们继续把婚礼执行完毕,这样你就是我的太太了!"

レナ:"不要!クロード、救命啊!"

クロード:"别这样!单方面的婚礼是没有用的!"

アレン:"单方面?不是的,我跟レナ是互相深爱着对方的!我们是深爱着对方的,爱?"

レナ:"アレン!"

アレン:"爱!"

クロード:"趁现在……"

这时アレン有点出神了,クロード便上前解开レナ的绳子。

レナ:"クロード!"

アレン:"呜喔……!!"

但此时アレン的身上却发出了一道冲击波将两人弹离原地,クロード:"呜哇!"

レナ:"好痛!"

这时アレン的身旁出现一颗奇怪的绿石,クロード:"可恶!"

アレン:"呜喔……!!"

接着アレン竟变成一只怪兽向两人袭击而来,



クロード:"危险!"

将アレン所变成的怪兽打倒后,クロード:"レナ,你没事吧?"

レナ:"是!"

クロード:"レナ你怎么会跟他来这呢?"

クロード:"但是、刚刚明明是人类的他到底是怎么了?"

レナ:"不知道,他以前的确一直是个很温柔的人的。"

クロード:"レナ……"

レナ:"他到底是发生什么事了?"

クロード:"レナ……"

レナ:"他到底是发生什么事了?"

此时,躺在地上的アレン发生了呻吟声,アレン:"呜!"

レナ:"アレン!?"

クロード:"看来他还没断气。"

这时レナ立刻用回复法术帮他疗伤,等アレン的意识回复后,アレン:"这里是……嗯?レナ,你怎么会在这?"

レナ:"アレン!!你终于复原了!"

アレン:"到底发生什么事了?为什么我的头一直痛起来呢,我只觉得好像做了一场好长的梦。"

クロード:"我想这一切都是那颗绿石搞的,当石头消失后就好了!有什么话就先回到房子里再好好谈谈吧!"

回到家里后アレン这才知道自己是发生了什么事,アレン:"想不到我居然做出那么可恶的事。"

レナ:"哎!我真是被你吓了一跳!"

アレン:"可是!我还是不记得我做过这些事情,甚至为了什么原因找工匠来做那个祭坛的事也都记不起来了。"

工匠:"这事大约发生在两个礼拜前,是你委托我做那个祭坛,但是现在回想起来,当时的你的确是怪怪的,好像有什么东西飘在你的头上。"

クロード:"就是我们所看到的那颗绿石吧,你还记得是何时得到那颗石头的吗?"

アレン:"的确,我第一次见到那石头的时候,只记得当时心里有一股声音不断告诉我'想要做什么事就放心地去做'。但是,之后发生什么事就都没印象了。"

レナ:"アレン。"

アレン:"レナ,对不起!在我的意识里只想着有关于你的事!"

レナ:"没关系的!只要アレン你能复原,那我就很高兴了!"

アレン:"谢谢你!"

クロード:"レナ你快回アーリア村吧!你母亲很担心你!"

レナ:"嗯!"

アレン:"等一会我就去跟サルバの大家说明一切的经过!"

与クロード回到村子后,当晚クロード与レナ在村长的家中,雷吉斯:"一次又一次的蒙您相助,真不知该如何感谢你!"

クロード:"不用了!"

雷吉斯:"对了!你们在サルバの矿坑中有发现奇怪的石头吗?"

クロード:"有!不过那石头在跟アレン打架时碎掉了,也因为如此アレン他才得已恢复意识!"

雷吉斯:"嗯!"

レナ:"看来那种石头真的据有可让生物魔物化的能力喔!!"看来得好好调查这种石头的来历了,或许还可因此找到回家的方法,于是クロード便答应村长的请求前往殒石坠落处调查。但是クロード对于此世界的事尚不是十分了解,所以需要一位导游,至于谁来担任导游自然是レナ了,送レナ出门后。

レナ:"我陪你出外旅行让你很困扰吗?"

クロード:"没有!"

レナ:"其实我……我一直很……"

这时村长走出来,雷吉斯:"怎么不快回去?我不是说天气很冷要你快点回去吗?"

レナ:"我先回去了!晚安!"

说完レナ便红着脸一路跑回家里去了,回到家里,温丝妲:"你回来啦、レナ!已经很远了,赶快去睡觉吧!"

要上楼时,レナ:"有件事,妈妈!"

温丝妲:"嗯?什么事呀?"

レナ:"クロード他要出发去调查殒石的事。"

温丝妲:"啊!真的呀?"

レナ:"嗯!所以,我也要和クロード他一起去!"

温丝妲:"レナ,那怎么行呢?"

レナ:"クロード他对这个地方又不熟,所以我才要当他向导!"

温丝妲:"可是……レナ……"

这时村长来了,雷吉斯:"这么晚来拜访真是抱歉,温丝妲,担误一会好吗?"

温丝妲:"是……"

レナ:"我去外头散散步顺便呼吸空气,等一下就回来喔!"

来到屋外来来到教会前的桥上见到クロード,クロード:"这么晚了,有事吗?"

レナ:"刚刚跟我妈说要跟你去旅行的事,她好惊讶!"

クロード:"是嘛,那你妈妈她是不答应你跟我一起去罗!"

レナ:"正好村长来找她谈这件事,所以我趁机跑出来找你了,你知不知道我要跟你去旅行的理由吗?"

クロード:"理由?你还有什么理由吗?"

レナ:"其实我的母亲并不是我真正的妈妈,妈妈跟村长一定不知道我早已经知道这件事了,其实在他们以前的谈话中我就已经知道了。"

クロード:"所以你想去找你真正的母亲?"

レナ:"我也不知道!"

クロード:"你现在的妈妈不是很好吗?她那么地爱你、又尽心尽力的扶养你长大,温丝妲她比你的生母更好不是吗?"

レナ:"我……我是真的很喜欢我现在的妈妈,我也希望能永远陪在温丝妲身边跟她一起生活。"

クロード:"既然如此,那你?"

レナ:"我只想知道我到底是谁、为什么会出现在守护之森以及为何我会拥有不可思议的能力,至于是谁生下我的,这一点我并不是很想知道!最好永远都不要知道。跟你离开这里以后我还会再回来!我回去了,晚安!"

次日便告别村人拿着村长写的介绍信离开此村。

【アーリア村】

PA一在教堂旁可听到クロード自言自语。

【サルバの町】

PA一在村子出口处与クロード谈对星星的看法(第1项)。

途经サルバの町到町长家二楼找アレン,在跟他谈起要前往调查殒石的事情后アレン便拿出一枚幸福的戒指送给レナ,在要离开此町时得知勇者曾在此地出现,当时有人看见他手拿光之剑打开町长家的大门进入町长的家,之后向クロス城前进……

【クロス城】

来到クロス城时已经是夜晚时分了,先来到西城区酒馆但是听到的都是サルバの町出现勇者的消息,接着来到王宫入口左侧的王国大饭店投宿,但是不但两人被认识レナ的柜台人员误认为是情侣关系,更巧的是,柜台人员:"刚好今天本饭店只剩下一间空房间,我就给你们特别的折扣好了!"

レナ:"没有多的房间了吗?"

柜台人员:"你真爱说笑,你们两个不是一起来开房间的吗?"

レナ:"不是啦!我跟他一点关系都没有!"

クロード:"一点关系都没有!"

就在柜台人员带两人到房间时,柜台人员:"如果你早两个礼拜来这边,你就会遇见フラック了!"

レナ:"ディアス也来这边了?"

柜台人员:"是啊!我还有事先离开了,有事情再叫我吧!"

レナ:"谢谢你!"

クロード:"谢谢你!"

柜台人员:"别客气!レナ就麻烦你多多照顾了!"

进到房间后,クロード:"フラック是谁啊?"

レナ:"ディアスーフラック他以前也是住在アーリア村,不过因为发生了令人感到悲伤的事情,所以他就离开了!"

クロード:"这样啊!那早点睡吧!晚安!"

次日要退房时,柜台人员:"昨晚睡得还好吧?"

レナ:"嗯!我睡得很好!"

クロード:"我也是一觉就睡到天亮了!"

柜台人员:"我不是指这个意思!"

レナ:"……"

クロード:"……"

进入王宫后并拿出村长给的介绍信给门口的受付看过后,便可在城中打听消息,由宫女人口中得知クロード长得跟目前因生病被送到领地クロス国修养的クロス王子很像,而在王宫中尚有刚从ラクール王国嫁给クロス王子的美丽公主ロザリア姬。

由大厅的楼梯上到二楼正中央的谒见之间看到正在帮人民解决疑难问题的クロス国王。在得到允许前往エル王国的通行证后便可离开,之后再来问国王有关王子的事得知他是因操劳国事太多才会因此累倒的(右下角有人在窃听)。

离开王宫来到クロス城的广场见到一名男纹章使跟一名女子在吵架,原本クロード跑出去想帮那个女孩子没想到那女孩子的法术超强根本不用クロード出手就把那位男纹章使给打倒了。

之后这名叫セリーヌ・ジュレス的女魔法师便拿出一张藏宝图,邀两人一起前往クロス城东边的クロス洞窟寻找古代秘宝!

PA一在王宫前会遇到一名三只眼的男子,(但是遇到他的话以后就无法遇到双头龙之男)在王宫前与クロード谈此地的生活(第1项);在餐馆与セリーヌ去喝茶并帮クリス付钱(都第1项);看见从酒馆走出来的セリーヌ与クリス约会来到最右边里面往回走,看到セリーヌ与クリス在约会,在此时也发现クリス原来是将要与ロザリア姬成亲的クロウザー・T・クロス王子(第1项)后便可前往教堂阻止婚礼。之后,セリーヌ答应クロス王子,只要旅行告一个段落,她便会回来嫁给他!

【サルバの町】

PA一在店中与セリーヌ谈后,到矿坑找店员(第1项)。

【クロス洞窟】

三人来到クロス城东边的クロス洞窟,一直来到最里面的地方见到了一块红色的大钟乳石。但是,并没见到什么古代秘宝,到底是怎么一回事哩,正当クロード仔细地看着セリーヌ手中的那份藏宝图后发现在藏宝图上有个地方写着一行极小的字,上头似乎有注解,要使用什么法术。

セリーヌ在看清楚上头的字后便开始念动咒语,不一会果然起了作用,在右边的山壁上出现了另一个新的通道,接着便在新发现的地方发现了一本古文书,但因为看不懂所以セリーヌ决定将这本书带回故乡让村中的长老看看。

回到洞窟的入口后セリーヌ便要离开,如果让セリーヌ一起结伴前往クリク的话就会多一个同伴,但若就此跟她分开的话当然跟セリーヌ的好感度就不会提升了。为了加强实力于是邀请她入队。



【クリク港都】

PA一来到喷水池旁看到フィリア在预言此镇将会被灭亡。

来到クロス城北边的クリク港将通行证交给码头左下的船长后,再到水池边逛逛时一个青发的小孩子竟将レナ的钱包偷走,来到码头由右边在玩的小孩子口中得知有一个小孩子躲在存放与多酒桶的地方,果然在酒馆的左边仓库前找到小偷ケティル!

问过他之后才知道他是有钱人家的小孩子,但是都没人要跟他在一起玩所以他才会四处恶作剧,于是这下クロード等人便带他四处走走最后将他带到码头边找那对两个小兄妹,果然在他们三人一下子就成为好朋友,此时因为船的货物还没上完,只好继续闲逛,当来到水池右边时竟发生了大地震。

一时片刻之间整个クリク港都顿时成了一片废墟,幸好大部份的居民都到高台来避难,不过因为船只都严重受损船长便将通行证交还给クロード并要クロード拿着通行证到位于クロス大陆东侧的ハーリー港搭船前往ラクール大陆,等到得到ラクール王的许可后再搭船前往エル大陆。

【マーズ村】

由于前往ハーリー港的途中会经过セリーヌ的故乡マーズ村,于是三人便顺道进入マーズ村拜访,不料却得知昨天晚上村子里的小孩子全部都遭到盗贼绑架,赶到长老的家正好遇见村人集合在此商讨,当然セリーヌ的父亲艾格拉斯及母亲拉贝也在这。

此时才由艾格拉斯口中得知原本并不知道是遭到绑架,只是当众人正四处寻找失踪的小孩子时,一位在纹章之森中修行的纹章术师告诉他们有盗贼忽然出现在他的面前,要他帮忙传达要求村人拿50万及镇村之宝的'纹章术书一秘印之书'赎人的讯息!盗贼要钱是有道理的但是要纹章术的书未免太奇怪了,为了此事艾格拉斯还找来ディアス前来帮忙。

但是セリーヌ因为被ディアス骂所以有点不高兴,最后只好分成クロード与セリーヌ一组、レナ与ディアス一组。

【纹章の森】

次日由ディアス那得到可走过沼泽的泥靴后便与ディアス一起进入纹章的森展开营救小孩子的行动,消灭不少盗贼后来到里面遇到一名与ディアス之妹同名的小女孩セシル,得知村中的小孩子都被关在左边的木屋中。

来到木屋却没见到看守的人,就在ディアス怀疑盗贼的真正用意时,一位身着铠甲的武士アザムギル出现了,由他口中得知他们的真正用意是要将夺取镇村之宝'纹章术书一秘印之书'而此次事件的幕后主使者就是那个通风报信的纹章术师。

将アザムギル打倒取到钥匙便可用它来打开小屋救出小孩子,但是一想到幕后主使者还在村子中,于是两人便沿原路要赶回村中,不料中途遇到刚杀了纹章术师的クロード及セリーヌ。

【マーズ村】

回到村子中在レナ使用回复纹章替艾格拉斯治疗过后,因为喜欢孤独的ディアス已经独自离开了,レナ便与クロード也准备离开,但是途中却被セリーヌ拦下来,只好又在此停留一晚。

当天晚上由セリーヌ父亲艾格拉斯口中得知他认为那种会使生物

魔物化的东西可能是某种含高幅射的物质。但是因为手边的资料并不齐全所以他也赞成经过ラクール大陆再前往エル大陆，或许可以因此多搜集到有关殒石的情报。

PA一在大树前跟クロード谈喜欢那一种的天空(第2项)。

【ハーリーの街】

次日来到ハーリー港从入口的了个人口中得知サルバの町矿坑中出现了双头龙，已经有许多战士前往想打倒双头龙却被打倒。

PA一要由入口离开时听到旁边的仓库中有吵架声(第一项)。

进入里面见到被士兵找碴的ユール来到古物店与ユール交谈，要离开港町时一群士兵围了过来并将レナ打晕带走，来到楼上见到被打伤的ユール后打倒恶霸ザンド。

PS:想收双头龙之男的人可以去サルバの町矿坑看看。

【ヒルトン港】

来到ラクール大陆的ヒルトン港，由居民口中得知ラクール的武具大会将要举办，于是一行人便离开此地前往ラクール城!

PA一在商店旁遇到迷路的小孩ノンノ(第一项)帮她找妈妈，向人询问得知可能在旅馆，便到旅馆找到ノンノ的妈妈，在船边与セリーヌ交谈后遇到セリーヌ朋友アルマナ，没想到アルマナ已经有个三个月大的孩子(第一项)。在旅馆中偷听セリーヌ说自己的体重上升了(第一项)。

【ラクール城】

回到ラクール城进入王宫得知因为武具大会所以ラクール王将会好几天都无法接见任何人，看来在短期内要见到ラクール王的方法就是赢得武具大会的优胜了。

来到武斗大会场会跟柜台确认ディアス有没有参加后，接着来到王宫外面时クロード决定要参加武斗大会!报了名之后到武具店选好一间的配备后便离开ラクール城前往リンザ镇!

PA:在路上遇到一位老婆婆帮她到右边的道具店拿东西拿东西回来交给她可得到谢礼。

【リンザ镇】

来到リンザ镇后便遇到一名小女孩プリシス追赶着一只小机械人!

PA一来到左下角的房子遇到一名技师(プリシス的父亲)，一起喝茶喝到一半时プリシス带着クロード进入房子，离开房子后プリシス要求带她去调查殒石(第1项)。来到村子入口后プリシス加入队伍，不过药局店主ボーマン就不会加入了!

前往语言学专家キース・クラスナ博士的家中，但是他的助手却说博士前往ラクール城参观武具大会而一而再再而三地数次将众人推出门外，一行人决定前往武具大会找キース博士。

【ラクール城】

PA一到左边与プリシス及セリーヌ谈クロード(不要选第3)。

回ラクール城到旅馆休息等大会到来，但是要レナ一直呆在房中确实很无聊，于是レナ便离开旅馆在城中闲逛。

当来到左上角的民房前看到小女孩スフィア苦苦哀求其它参战的战士使用他爷爷ギャムシー打造的武器出战，但没人理他。

上前答应スフィア愿意帮他找到合适的人来使用ギャムシー爷爷所打造的武器出战后，便跟スフィア进入锻冶屋见ギャムシー爷爷及他所打造的武器，接着便带着スフィア前往酒店找适合的人。但是，不是已经选好武器要不然就是不愿意使用。

准备离开酒馆时忽然见到刚踏进酒馆的竟然是ディアス，就在两人寒喧之际有人想欺负スフィア，幸好有ディアス出面解围，来到酒馆外之后，ディアス一听スフィア的爷爷是ギャムシー，便要スフィア带他到ギャムシー的锻冶屋见他爷爷。

之后回到旅馆休息到武具大会比赛当天，前往王宫中的竞技场跟柜台报名并领取配备时，看到了也来领取装备的ディアス，但是武器店(ギャムシー的店)并没有将ディアス的配备送来!

这使得介绍ディアス用ギャムシー打造武器的レナ过意不去，于是两人便一起来到ギャムシー的家，没想到却从スフィア口中得知有人来这将武器抢走，而ギャムシー已经追过去了。

此时ディアス便拉着レナ赶到酒馆打倒抢走武器的三名战士将武器夺回来，但是ディアス是怎么想到抢走武器的人在酒馆呢?原来这些强盗便是昨天在酒馆中欺负スフィア的人。在跟酒馆中的ギャムシー及锻冶屋中的スフィア说明剑已经夺回来使他们安心后，两人便赶到竞技场报到。在ディアス进入会场后，レナ也来到北边的观众与刚取得第一场胜利的クロード及プリシス、セリーヌ见面。在クロード出场后レナ发现ギャムシー与スフィア也在对面观战便跑去寒喧，接着再回到セリーヌ身边。就这样クロード与ディアス终于要面对面用真剑决一胜负了，不过クロード自然不是对手而被ディアス打败，但是ディアス却认为クロード是个不错的对手，之后便离开ラクール城。

【ヒルトン港】

来到ヒルトン港在酒店中遇到打听エルネスト下落的女子，跟那女子说曾经在クロス城下町见过一名三只眼的男子后，那位女子在留下自己的名字是オペラ・ベクトラ后便匆匆赶往クロス城了，而レナ一行人自然也跟着坐船回クロス城看好戏(如双头龙男子加入便无此情节)。

【クロス城】

来到王宫中跟国王询问三只眼女的消息，这才得知她与她所要找的男子都得到クロス王所发出的通行证，而先后前往北边埋葬历代クロス城主遗体的山岳宫殿了，在拿了通行证后便离开。

【サルバの町】

PA一在街上遇到迷路的ラドル(跟他讲ハーリー在北方)，在商店遇到在试吃香蕉等食品的プリシス，任选一个试吃(选第一个最好)，在町长的房子前遇到プリシス，进入房子在出来后，プリシス已经跑到屋顶上去了。

【山岳宫殿】

来到山岳宫殿先由最右边的路一直走可遇到オペラ，在此她会提出要求:捡到宝物都要给她，这样她才答应加入(选第一项)，到最深处发现实验室，可是并没看到エルネスト，于是オペラ便答应レナ的提议，大家一起找エルネスト看他在搞什么鬼。

【サルバの町】

PA一在街上遇到オペラ跟她打赌(第一项)，不管选那一个都一定输，但最好选第一个。

【アーリア村】

PA一在商店中遇到オペラ(第一项/第一项)，在村长的家遇到プリシス跟她一起欣赏画。

接着前往守护之森的深处可看见一艘太空船。

【マーズ村】

PA一在商店中遇到迷路的路痴ラドル(跟他讲再往东走)。

【ハーリー港町】

PA一看见オペラ走进得不治之病的エラノール家中来到二楼偷听后再跟オペラ交谈。

【ヒルトン港】

来到ヒルトン港在酒店前再次遇到大路痴ラドル，他居然一脸狐疑的表示怎么还没有到达ハーリー港町(跟他讲再坐一次船回去)。

PS:回到ハーリー港町后可到旅馆中跟路痴ラドル拿谢礼。

【リンザ镇】

回到リンザ镇但是博士还是不在家而且据他的助手所言キース博



士可能要在一个月后才会回来，天啊！那有那么多时间。

来到药局找店主ボーマン得知如果レナ等人能够到リンザの圣地采到珍贵的药草的话，他就会帮忙将博士找出来。

【リンザの圣地】

在深处恐龙骨左边找到从来没见过的珍贵药草クラリセージ。

【リンザ镇】

将クラリセージ交给ボーマン后，他便带着クロード等人前往博士的家，果然キース博士他一直都在家中研读古文书，将手中的那份古文书交给キース博士后便回到ボーマン的家。

到ボーマン的客房与ボーマン对话得知只要跟ラクール王拿到通行证便可前往エル大陆，次日告别ボーマン与妮莉到ラクール城！(如队伍中没有プリシス，可令ボーマン加入)

【ラクール城】

来到ラクール城却得知因为前线被魔物击破所以许多人都前来此地避难，来到纹章武器研究偷听到ラクール王的谈话并得知此次行动是由用天才少年レオン所自行研发的秘密武器，但是目前武器的重要原料尚未取得而未成完，所以レオン他要求ラクール王派出全城的士兵前往ホフマン遗迹采集所需的原料。

此时クロード便要求国王让一行人到ホフマン遗迹中采集所需的原料以用此来代替窃听机密的大罪及前往エル大陆通行证。

不过此举又让レオン有意见了，因为他并不信任眼前这班看起来蠢蠢的家伙而要求跟クロード等人一起前往ホフマン遗迹。

可恶！又多了一个累赘！接着前往ヒルトン港。

【ヒルトン港】

上ラクール王准备的船只前往ホフマン遗迹所在的小岛上。

到旅馆睡觉可发生クロード想家的事件。

【ホフマン遗迹】

进入ホフマン遗迹后往上走来到一扇铁门前，此时，レナ："呀！没有路了！"

レオン："哼～你们闪一边去让我来吧！"

之后他站在左边的开关前，レオン："告诉你们，只要两秒钟我就可以将这扇门打开了！"

接着他伸手按下开关，但是两秒过了却一点反应也没有，レオン："奇怪了？"

然后他又看到右边也有一个开关，レオン："一定是这一个！"

在他按下右边的开关后还是一点反应也没有，レオン："左边那一个才是正确的吧？"

又按下左边的开关，还是没反应，レナ："你也是打不开这扇门嘛！"

レオン："谁说的，这扇门今天一定是心情不好所以不想开！咦？我知道了！只要我们同时按下开关一定可以开这扇门！喂！你们快去站在另一边跟我一起按下开关！"

レナ："讨人厌的小鬼！"

在同时按下开关后果然将这扇门给打开，之后看到第二个记录点后往上直走可来到出产矿石的地方，但是就在大伙打算开始采矿的时候有怪物来袭，好不容将怪物打倒后，レナ："大家都没事吧？"

クロード："咦、レオン人呢？"

レナ："刚刚他还和大家一起战斗的！"

接着レオン从右边通道走了出来，真是胆小鬼！不管他，上前拿了矿石来到ホフマン遗迹外面时オペラ却跑掉了。

此时的她见到曾在クロス城下町见过的三只眼男子エルネスト，但是五时的他却一再要求レナ一行人将矿石交出来，由于他的口气及神情都不太对，于是オペラ便举枪射了他一枪。

但是エルネスト却像无事人一样不但没痛苦的表情甚至还趁机挟持了オペラ做人质逼レナ等人将矿石交给他，此时他后面有个奇怪的影子，原来是恶灵ゴースト控制了エルネスト的身体，于是众人便将要在此将恶灵打倒。

ゴースト："你们同伴的命都在我手上，居然还……"

呵呵！活该！就这样恶灵ゴースト又带着怨恨下到地狱去了！因为エルネスト命大还没死就在レナ的回复术下清醒了过来。答应让考古学者エルネスト・レウィード加入同伴后，一行人便可回前往海边搭船回到ヒルトン港(顺便到ハーリー港看看！)。

【ハーリー港】

PA：到エラノール家中与オペラ交谈，帮助得不治之病的エラノール可以看见彩虹。

【リンザ镇】

PA：到プリシス家发现她的父亲不见了，在街上都打听不到消息准备离开此镇时她父亲回来了。

【ラクール城】

回到ラクール城见过ラクール王，不过ラクール王还要レナ一行人前往前线基地的总司令官室。(真是不守信用！！！)

【前线基地】

来到总司令官室报到时意外发现ディアス也在这，在各别散开后来到外面见ディアス。自从数年前ディアス的父母及唯一的妹妹セシル惨遭士兵杀害后ディアス一直是孤独一人，对于レナ所提出加入伙伴的邀请，原本他还担心クロード会坚决反对，但面对一直被自己视为妹妹般的レナ，最后ディアス还是答应了！

次日将来袭的怪鸟打跑后（撑几回合就可以了）又过了几天听说ラクール城的生物武器ラクール原子炮已经完成，当到医务室休息后又有大批魔物攻了过来，不过在ラクール原子炮的威力下马上就将那群魔物给打倒了，看来レオン还真是个天才少年。

【ラクール城】

跟レオン回到ラクール城见过ラクール王后，得知下一步是要由ヒルトン港发动舰队攻向エル大陆西北方的エルリア城，等到达エル大陆后便用ラクール原子炮轰炸エルリア城。

レナ："那エルリア城中的居民怎么办？"

国王："你放心！我们会确认居民都安全避难后，我们才会正式发动攻击！"

虽然ラクール王及司令一再保证，但还是让人不放心。

来到ヒルトン港搭舰队前往エル大陆，可是中途就被怪鸟给击沉。

【落难之村】

由海边走到旁边的落难之村除了可找到失踪的クロード外也可由此地的长老那得知殒石便是落在エルリア城中，但是那边现在已经成了魔物的巢穴。来到一旁的武器库可在木桶中拿到许多武器，要离开时还可由管理员手中接过一个据说是逃出エルリア城时所捡到的怪东西，クロード却一眼认出这是一张 ID 卡。

【エルリア】

进入エルリア后看到奇怪的大楼，利用 ID 卡进入エルリア大楼后，分别在每一层都看到有刻着字的人型像，分别是3ーし、5ーく、4ーろ、2ーく、1ーも。

来到牧师像前调查时，它要求输入秘密文字照着刚刚所看的数字书人适合的选项1ーも、2ーく、3ーし、4ーろ、5ーく，便可得到カードキー，接着用カードキー来到里面。

可是一进去就有某个声音:"认识番号、クロード、ニ一少尉、转送前10秒、9、8、7、……4、3……、1"

此时クロード立刻冲上前去,接着クロード便不见了。但是,又过了一会,クロード又回来了,而且在要离开时他还把通信机留在原地让它被转送走。

接着来到塔的最上面,途中先将怪鸟ジン打败,当来到塔顶时看到了殒石,同时也看到一群自称为十贤者的家伙。

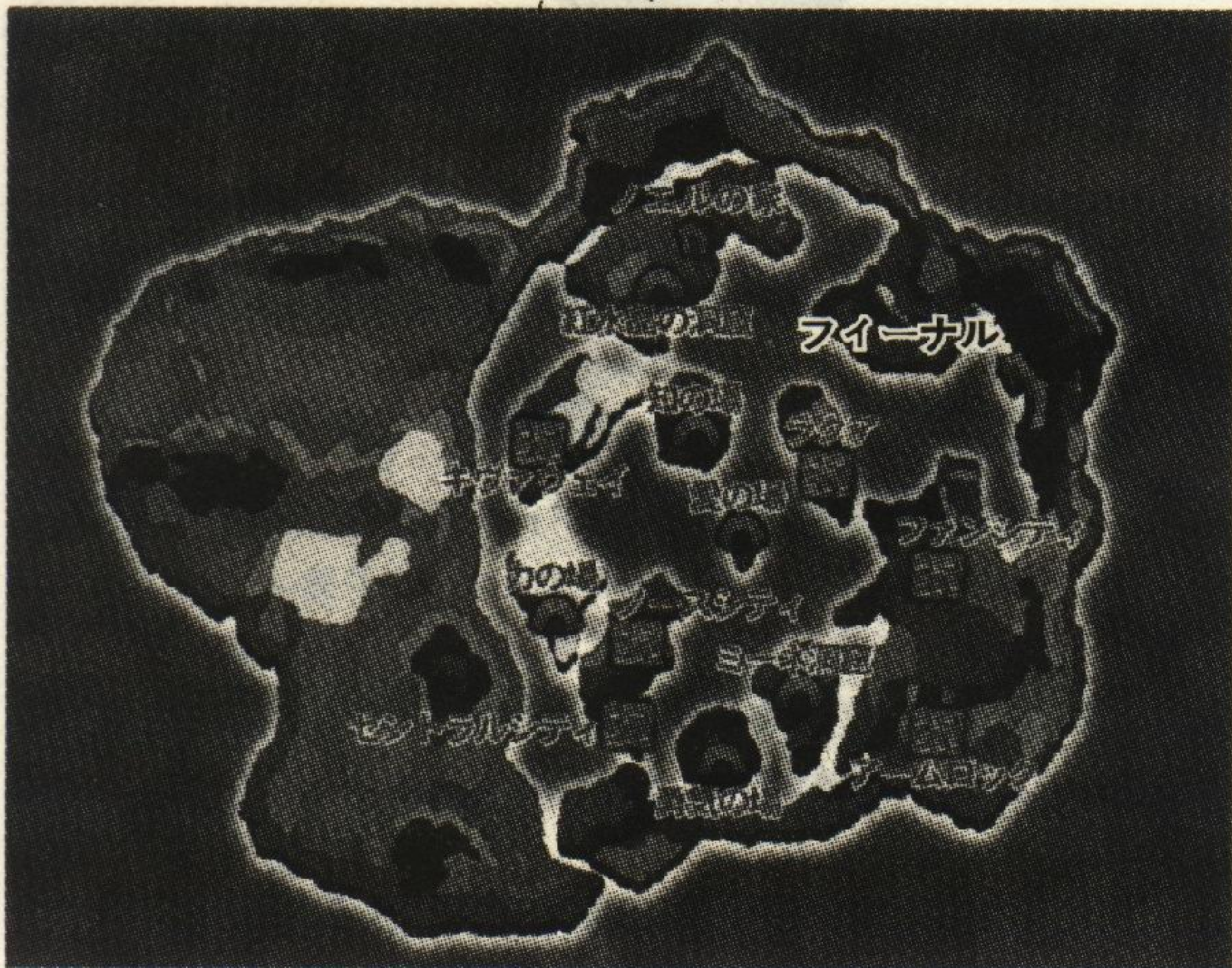
他们不但看出クロード是地球人外也指出レナ身上所挂的项练是高纯度结晶石,甚至还指出拥有恢复能力的レナ跟他们同样都是ネーデ星的人。

之后这群十贤者还大言不惭地说他们的目地就是要争服宇宙,所以要尽力地挑起各星球之间的战争,对于已经知道他们真面目的レナ等人当然是要赶尽杀绝了!!

在打倒来袭的十贤者中的一个人后(其实是撑过几个回合),エクスペル星便被逐步逼近的ネーデ星并吞掉了。

来到ネーデ星上的レナ送转送到一间实验室,在那见到ネーデ星上セントラルシトティ市的市长ナール,由他口中得知那群在塔上所见到的是很久以前被称为『神の十贤者』的人,在很久以前ネーデ星是个拥有高度文明及魔法力量的星球,但是却出了一群邪恶之徒。那些人就是『神の十贤者』,但是因为他们惹的麻烦实在太多了,所以就被其它的ネーデ人团结起来将他们封印在结界之中。那知他们现在居然冲破结界而且还想争服全宇宙。

接着市场便要レナ等人到ノースシティ镇的サイナード馆跟馆方借一只サイナード做为在这星球上的交通工具,走出市长办公大楼来到外面,往左下走就看到一位红头发的女孩子匆匆离开,不管她先到ノースシティ镇找镇长吧!



【ノースシティ镇】

PA:在镇中央与ブリシス认她为干妹妹(第2项)。

又看到刚刚在セントラルシトティ市匆匆跑开的红发女孩,前往图书馆右边的房子跟柜台小姐报备过后,就可到柜台左侧的馆长办公室中见サイナード馆馆长アーティス及生物研究员。

此时发生サイナード狂暴化的事件,将发生狂暴的サイナード打死了之后,馆长アーティス却要レナ抓一只野生サイナード回来补过。

【稀少动物保护地域】

经由转送装置来到稀少动物保护地域后,见到了此地的管里者兼动物学者ノエル・チャンドラー,得知现在此区只剩下这个星球上唯一的一只野生种サイナード。

【红水晶の洞窟】

来到红水晶洞窟时ノエル发现四周的空气怪怪的,似乎已经有人侵入这个地方,途中见到一个跌倒的人,在他走后可以从她跌倒的地方捡到一张写着新闻编集部チザト・マディリン的名片!到达深处打倒怪物后,唯一的野生种サイナード也因伤重倒下,此时却看到两只刚出生的サイナード　在レナ治好サイナード的伤之后,一行人便带着两只サイナード骑上サイナード身上,此时ノエル开口要求レナ等人带他一同前往打倒十贤者,但是这片稀少动物保护地域不可一日无人照顾,レナ便挽拒了他的好意,并请他多多照顾动物们。

PS:答应他的话,就不能让女记者チザト加入了!!

【セントラルシトティ市】

PS:将チザト名片带到新闻编集部给チザト即可增加同伴。

回到市长室见市长得知下一步要切断ネーデ星之力的来源,而这力量的来源正是纹章术,所以要取得位于セントラルシトティ市东西南北方四个场的力量,也就是要通过这四个地方的试练才可以去打倒十贤者进而切断ネーデ星之力的来源。至于试练的内容,他就无法提供太多资讯了,因为各试练会因人而异。

而这四个场分别是:北方的知之场(四方型小岛)、西北的力之场(大雪山)、东南的勇气之场(小岛)、东北空中的爱之场。

接着市长他拿出可以破解四个场封印的ルーコード给レナ等人,在要离开时市长他又拿出リンクコンボ,并让レナ一行人有空的话可以到ネーデ星军队护卫着的ラクス拜访。

【四方型小岛上的知之场】

首先来到位于四方型小岛上的知之场,调查里面的镜子可以进到里面的世界,让全部柱子上的球都转动后再回到第一层进入中间的镜子,即可来到放置知之力(珠)的地方,在打倒守护的机械装置后也顺利取得知惠的宝珠,但レナ也回忆起一些往事。

【ギウアウエイ】

为了前往位于雪山上的力之场,先来到山下的ギウアウエイ,这镇拥有唯一的一所大学,当然这也是动物学者ノエル的母校,而他的家就在距ギウアウエイ大学不远处的地方。

PA:在大学二楼的图书管看到チザト在调查资料,得知チザト她对于市长所说的话不太信任。

PS:在此镇与力之场所在大陆中间的小岛上有一间阴德屋,里面贩售着强力的道具及防具,有钱的话就多买吧!

【大雪山山顶上的力之场】

来到大雪山山脚后进入大雪山,途中会出现一些大猩猩,由于没将它们打倒的话就会有落石将道路封闭,不过不用担心虽然会多绕一点路但眼睛放亮一点的话一定会走到山顶上的!

来到山顶上时在长桥上遇见守护力之场的机械兵出来挡路,他一边说要试探レナ等人够不够格一边就攻了过来,将它打倒后这个机械兵便说要到前方的祭坛等レナ等人前进便消失不见了。

来到祭坛取得力的宝珠,而レナ又回忆起一些往事。

由于山上的大猩猩把路都堵住了,只好走到一个稍为凸出的地方看看风景,此时レナ一时兴起便对着对面大声喊着:呀呵!

不喊还好这一喊居然引起山崩,众人一时闪避不及全部都被迎头盖下来的皑皑白雪冲到山下,虽然每个人的样子都狼狈不堪,不过至少每个人都平安下山来了。

【小岛上的勇气之场】

一进入勇气之场就看到石壁上写着向里面一直前进,由它左边的通道一直往上走到左上角的祭坛可取得一尊勇者之像;接着回到入口再由右边的路一直往右前进,最后来到另一个祭坛后就将刚刚取得的那尊勇者之像放上去,可是守护此地的机械兵却跑出来要试探众人够不够勇气。将它打倒后レナ又回忆起一些事。

拿了祭坛上面那颗勇气的宝珠后便向空中的爱之场前进。

【空中的爱之场】

一进入空中的爱之场后，跟着箭头走可看到注子上有颗红球，只要摸一下那颗红球的话地板就会相互连结起来成为新的通道!

之后来到建筑物之中看见一位泉之精灵ラウアー，可是这家伙居然挟持了我方的一位同伴作为人质来威胁レナ将ルーコード交给他，原来她正是是十贤者的爪牙。

为了保全同伴的生命レナ只好答应用ルーコード换同伴回来，可是ラウアー却说等她把人质杀掉才要将他的尸体送还，这实在是太过份了，于是レナ一行人便要与ラウアー一战。

虽然有点波折不过总算是顺利取得最后一颗宝珠一爱的宝珠。

【セントラルシトティ市】

带着四颗宝珠回セントラルシィ市见过市长，在与他谈话的时候ネーデ防卫军的女队长マリアナ报告大军已经集结到ラクス，而接下来所要做的就是明天正午用レナ等人所取得的四颗宝珠之力去进攻十贤者的居城フィーナル。

【ラクス】

来到ラクス上深海用纹章生物来到フィーナル海底深处。

【フィーナル】

进入フィーナル后出现几位贤者，变态的他们说要试试反电子炮的威力就连续地攻击クロード之父ロニキ・J・ケニー所驾御的太空船，之后十贤者中的ザフィケル便对レナ等人展开攻击，但是レナ等人并不是ザフィケル的对手而被打倒，ネーデ防卫军女队长マリアナ一看情况不对便挡在前面要其他人赶紧逃走。

【セントラルシトティ市】

逃回セントラルシィ后，市长告知レナ等人的功夫都不错但是会败北的原因是没有好的武器，于是市长便提议要レナ等人前往这アームロック纹章兵器研究所寻找可打倒十贤者的强大武器。

【アームロック】

PA：如果队上有动物学者则在他家里可看到一名女学生，那个女学生是自愿来老师家打扫兼照顾。

来到アームロック由市长派来的使者得知市长已经来到封印之扉前等待レナ等人，见过市长后一起经转送来到一片森林中。

【纹章兵器研究所遗迹】

来到纹章兵器研究所正中的记录之间跟市长一起观看在这研究所将要崩坏前5分钟的记录，而在萤幕上出现的赫然是レナ小时候及她那担任研究所所长的母亲リーマ，而レナ从小就配戴着的那条项链便是当时母亲提早送给她的生日礼物。但是最让众人吃惊的是纹章兵器研究所是在七亿年前崩坏的，也就是说在崩坏的时引起时空转移，所以レナオ被送到10多年前的エクスペル行星上，看来是永远也无法见到很想见到亲生母亲了，レナ一想到这便从纹章兵器研究所跑了出去，来到刚刚传送来的森林中。

レナ独自一人走向转送点的下方来到一棵大树前，而担心レナ的クロード也跟过来安慰她，レナ终于忍不住而靠在クロード胸前放声大哭，但此时レナ也明白为何她对守护森林那么喜爱，原因就是眼前的这片森林及她小时候残存的记忆。

回到记录之间与同伴会合后，市长也拿了纹章武器研究的资料准备带回アームロック市交给武器天才ミラージュ博士研发。

【アームロック】

回到アームロック后来到武器天才ミラージュ博士的家，一开始ミラージュ博士对于市长要请他制造武器感到奇怪，因为市长不是最禁止武器用在实战的吗?但是当市长告诉ミラージュ博士是为了打倒意图崩坏纹章的十贤者后却更让博士大惊。看来这个书呆子还不知道十贤者已经从封印他们的空间脱逃出来了。



于是ミラージュ博士便前往屋内的研究室观察エクスペル行星的变化，果然封印十贤者的小行星已经消失了，博士便答应市长的委托但是一定要用反阳子的物质才有消灭十贤者的胜算，所以他便要レナ等人去找可以让反物质空间安定的レアメタル。

而这レアメタル在ネーデ星唯一的产地就在ミーネ洞窟之中，接过ミーネ洞窟的钥匙后众人便向アームロック西边小岛出发!

【ミーネ洞窟】

来到ミーネ洞窟最深处打倒バーク怪后取得レアメタル。

【アームロック】

回到アームロック将レアメタル交给ミラージュ博士后得知市长已经先行返回セントラルシトティ市，此外因为需要三天才能将武器做好，所以市长还特地将为レナ等人办了游乐场的贵宾卡让他们在这三天内可以在游乐场中好好玩乐一下。

【游乐场】

来到游乐场后レナ等人发现被"骗"了，原来所谓的玩乐其实是要他们这三天都待在竞技场中努力地训练。就这样过了三天三天后ミラージュ博士带两把反物质的武器分别交给クロード以及レナ，之后レナ等人也决定回前往セントラルシトティ见市长，就在要离开时，十贤者中的メタトロウ出现了，接着上次将众人打倒的ザフィケル又出来想彻底解决レナ等人。将ザフィケル打倒后离开竞技场却从后头传来人群的呼救声，回头一看竟是ジョフィエル，将ジョフィエル打倒后便立刻赶回アームロック。

【アームロック】

回到アームロック到ミラージュ博士的家打倒メタトロウ救出博士，要离开时市长派来的使者要众人前往ラクス。

【ラクス】

来到ラクス的医务室见过市长，随后市长便召开军事会议，在一阵商谈后再次上深海用纹章生物来到フィーナル海底深处。

【フィーナル】

进入フィーナル后见到ザディケル等三位贤者，将他们解决掉后，来到五楼正中央又遇到ミカエル等两位贤者。

到达六楼后可看到椅子，藉着按下椅子上的开关，再来将房中只有一把椅子的四张椅子上的开关按下就可打开右上角的门来到七楼见到十贤者中的ルシフェル，将ルシフェル打倒后继续往前进，终于可以见到最后一个记录点，先记个录然后往上继续前进可以到最上面打最后的贤者。



消灭了最后的贤者便可以看到本作的结尾，但是游戏并非就只有这些内容。如果你在打最后的贤者之前回到游乐场，与深处的一位老人对话，便可以回到过去的世界。这时，你便可飞往地图左下方挑战纹章之遗迹。该遗迹分为13层，那里面的敌人非常厉害，而要想战胜最终BOSS"光之昴翼天使"以及"暗之昴翼天使"则必须要练到200级以上才行。此外，本作隐藏情节及各种要素十分众多，我们将在"电子游戏广场"一书中为大家详细地分析纹章之遗迹的攻略方法，并全面揭开"星之海洋"的所有谜题

サンバギータ

森巴结他



这是SCEI公司“纯爱系列”的第3作，在“双面女郎”、“拥抱季节”获得好评后，本游戏将继续演绎一出爱情的悲喜剧！

SCENE 1 爱之诗



平和



机种：PS
类型：AVG
厂商：SCEI
媒体：CD-ROM×2

SCENE 2

本作主人公（玩者）是在某个夜晚和菲律宾少女玛丽娅相遇，以此为开端，主人公被卷入到一桩桩神秘的事件中。

“森巴结他”的人物设定是大家熟悉的著名漫画家士郎正宗（代表作为“攻克机动队”）。怎么样，制作阵容够强大吧？

SCENE 3



本作女主人公玛丽娅



痛哭之时



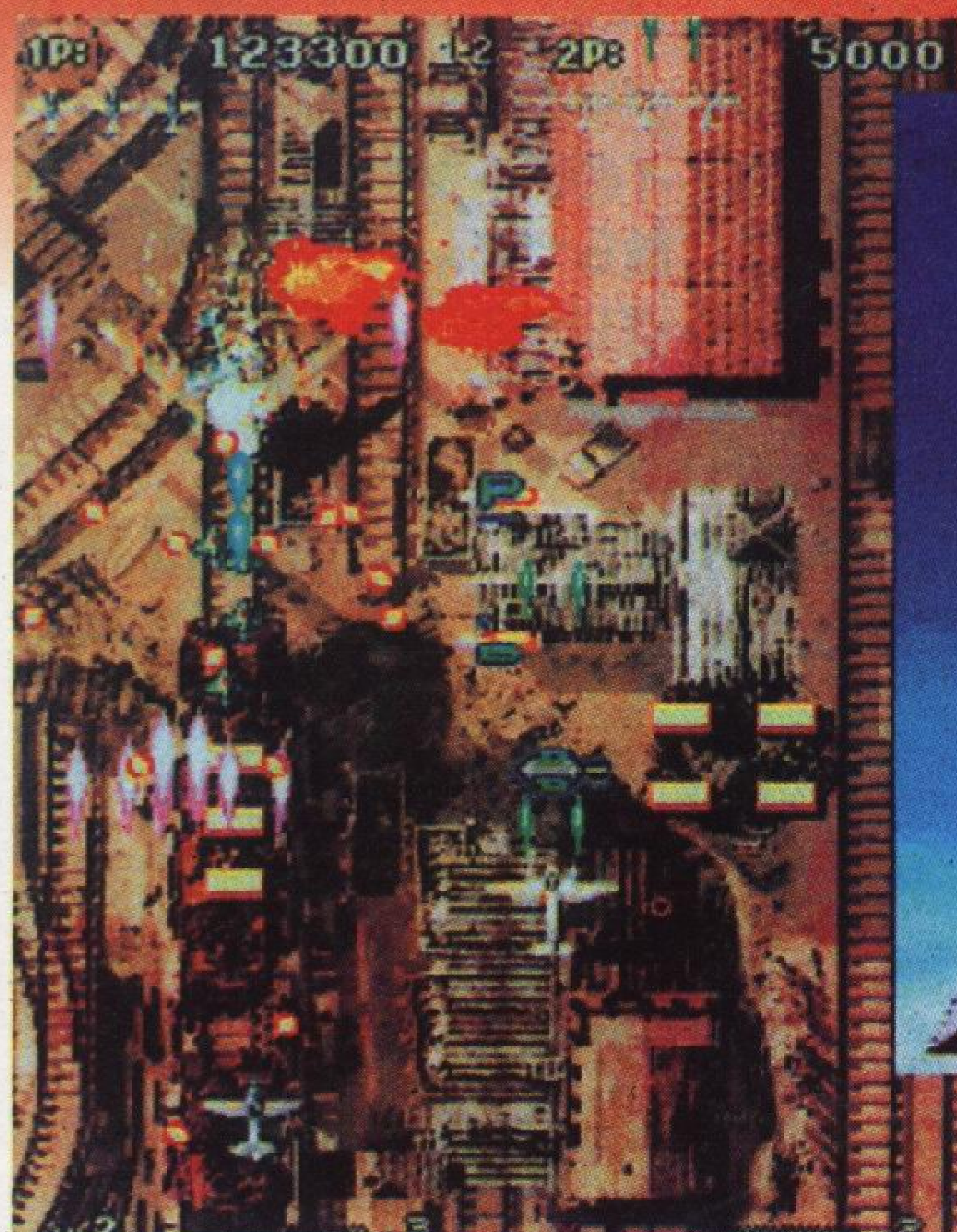


SCENE 4

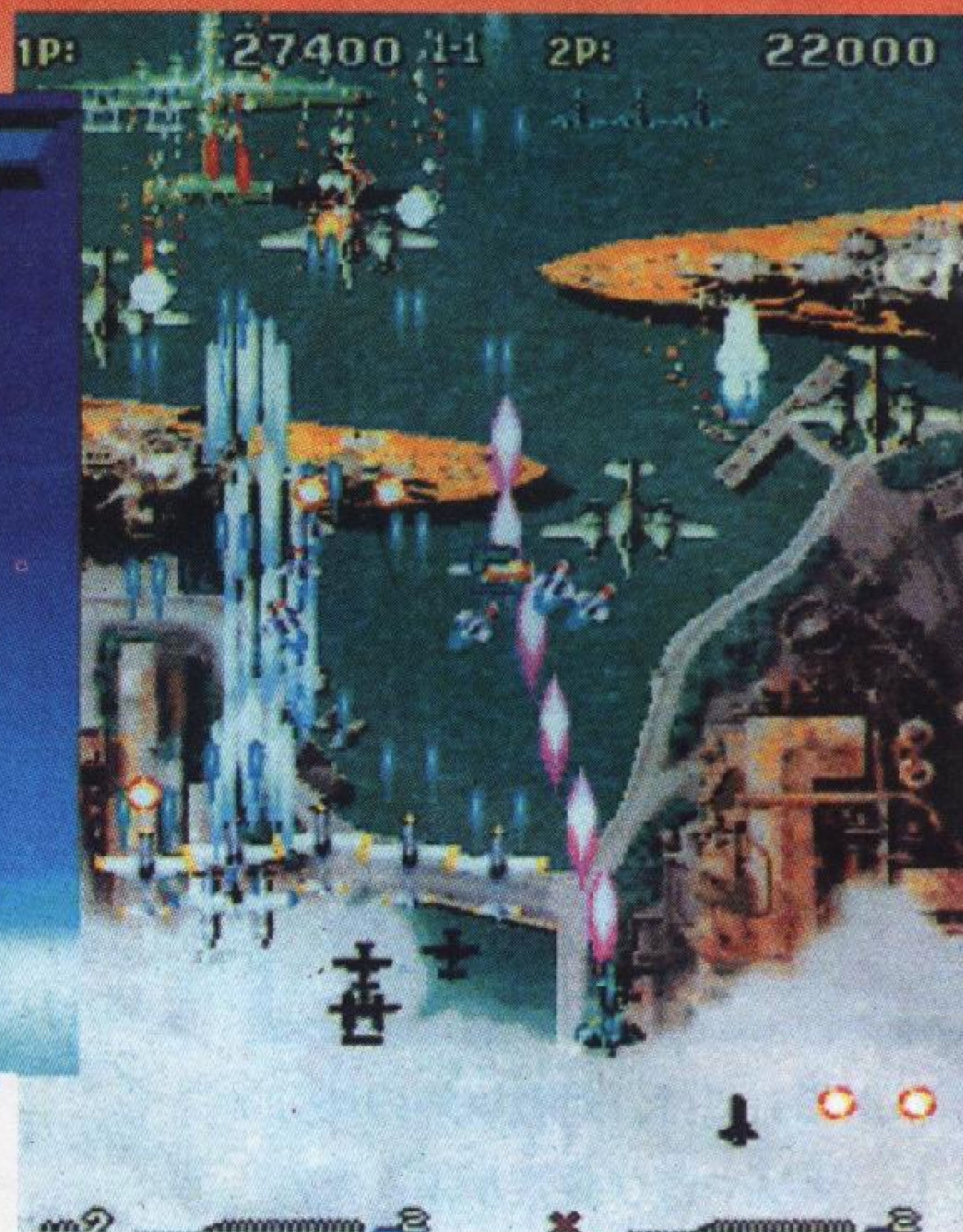
破坏







STRIKERS 1945 II



机种：PS/SS　类型：STG　厂商：彩京　媒体：CD-ROM

空中的舞台



海洋的舞台



山谷的舞台



街市的舞台



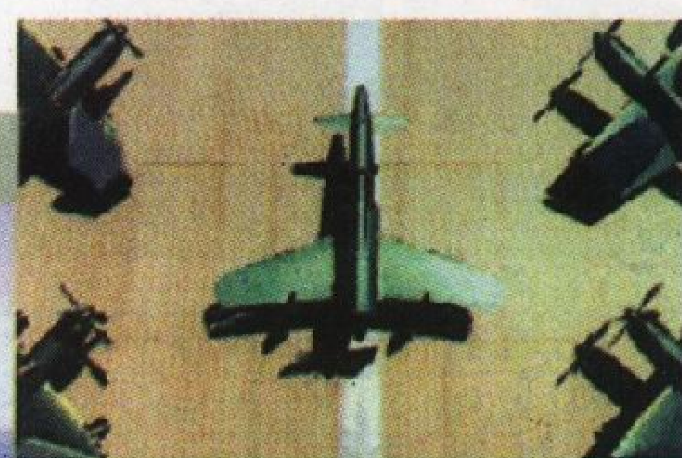
曾在1995年登场的街机射击名作"STRIKERS 1945"终于将推出续作，并且将在PS和SS两大主机上同时发售。

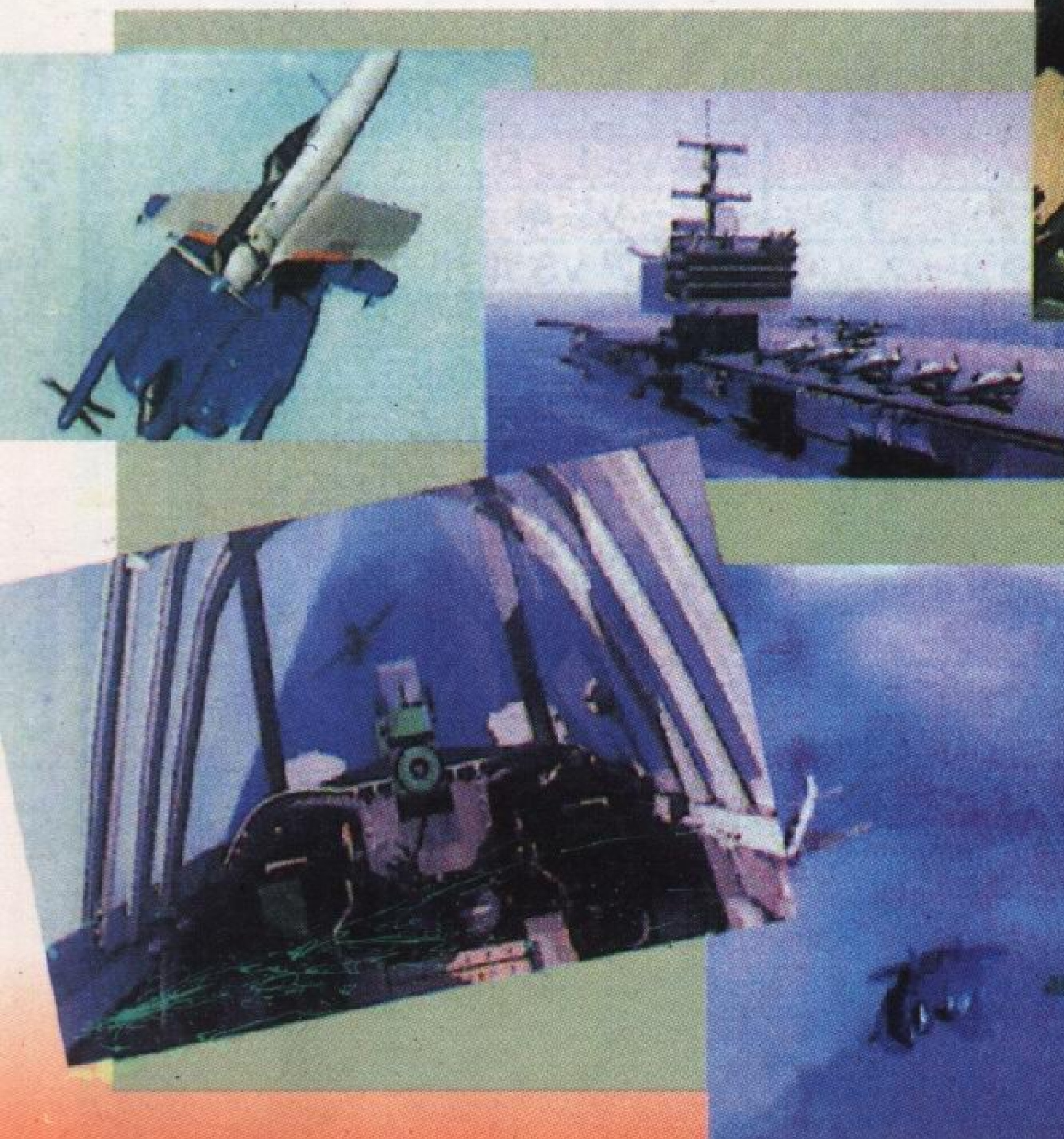
游戏的舞台与前作相承继，讲述美国国防总部严格封印的新型兵器的档案不知为何竟然泄露到恐怖组织手中。于是，曾一度活跃的联合国特殊部队"STRIKERS"被再次集结了起来。

游戏中，除了前作可选用的四架机体，又增添了两架新机体，一场空前火爆的大战拉开了帷幕！

过去街机版中的乐趣被完全移植过来！







本作的片头

本作中登场的六架机体















ユーラシアエクスプレス

Murder on the Eurasia Express

殺人事件

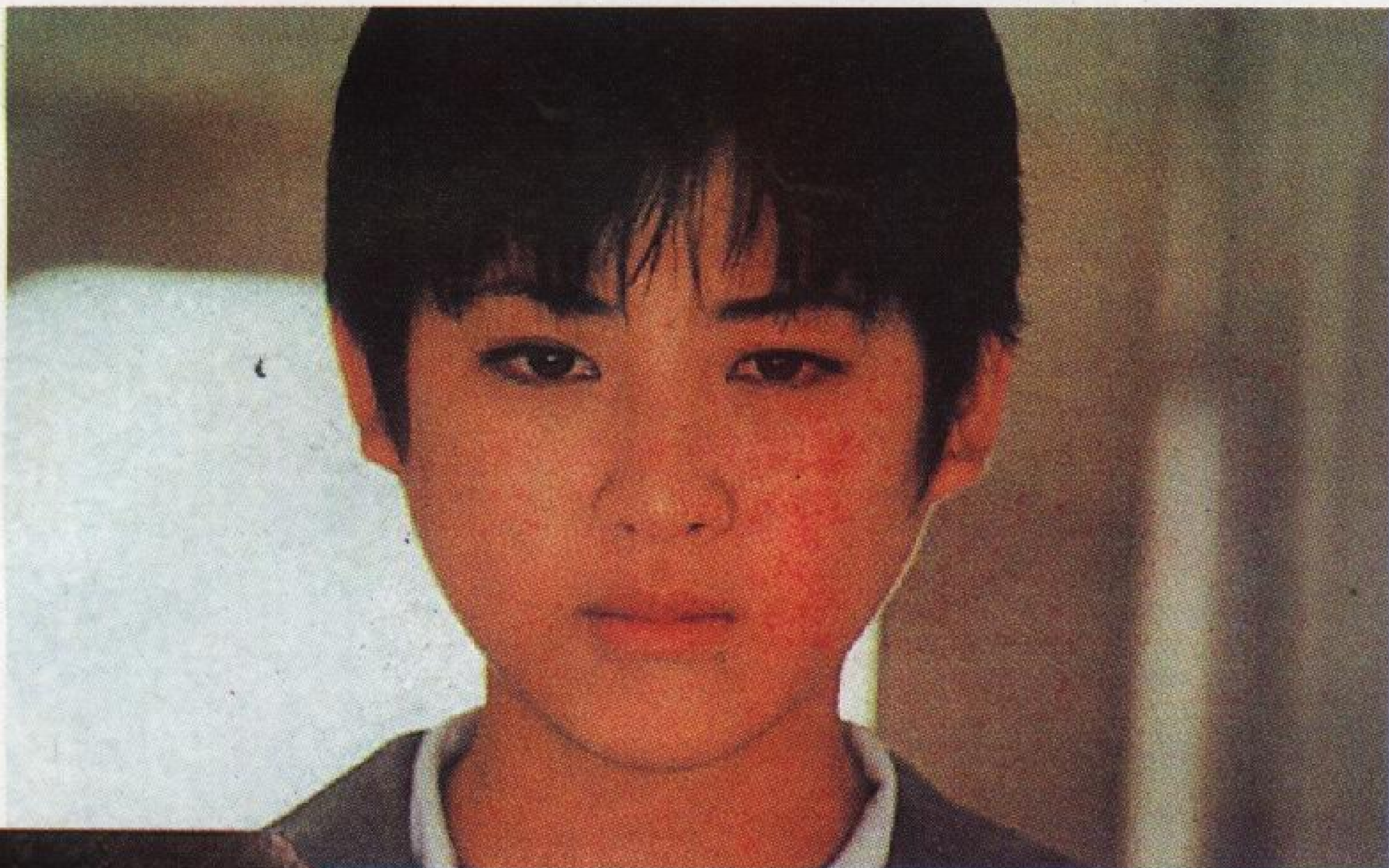
欧亚快车谋杀案

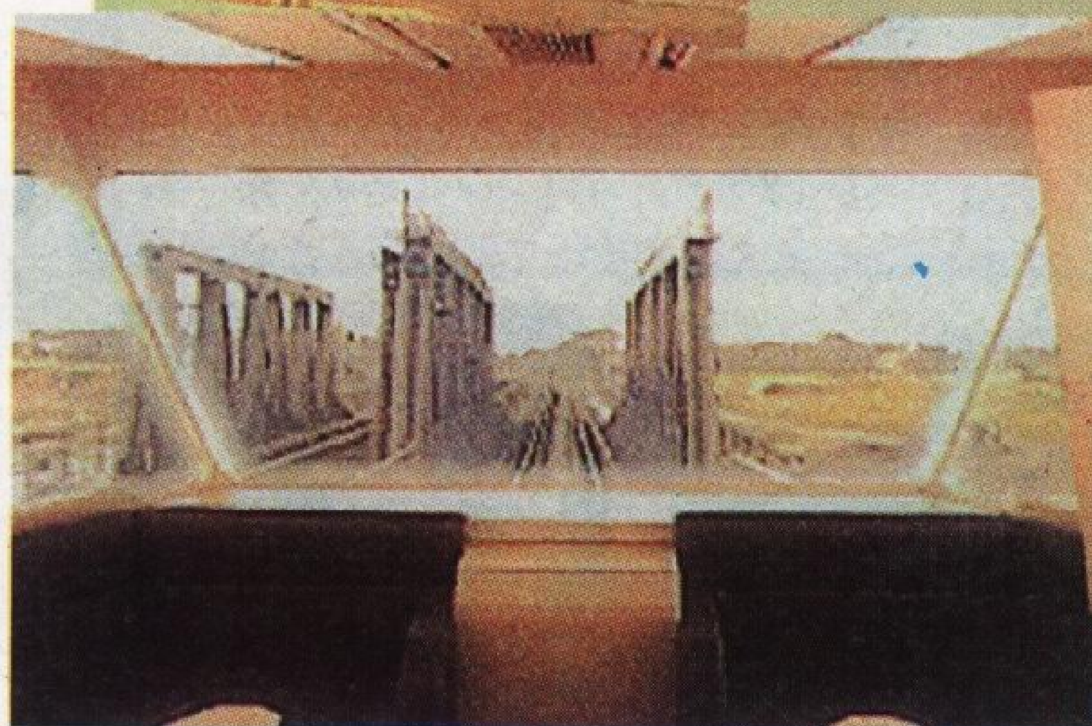
机种：PS
类型：AVG
厂商：ENIX
媒体：CD-ROM×4

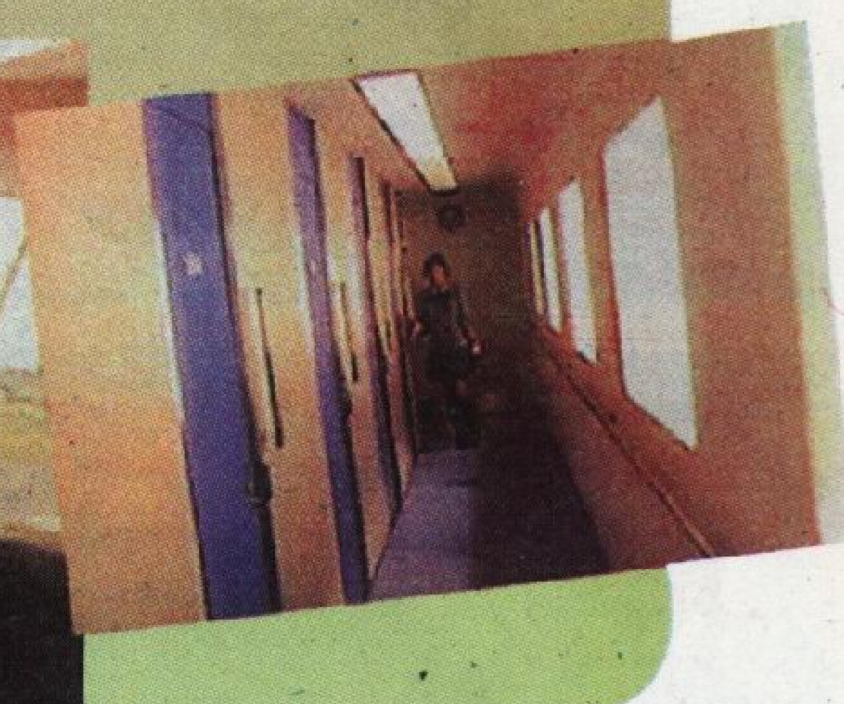




众多著名演员出现在本作中！







疑虑



杀意





犯人究竟是谁呢？

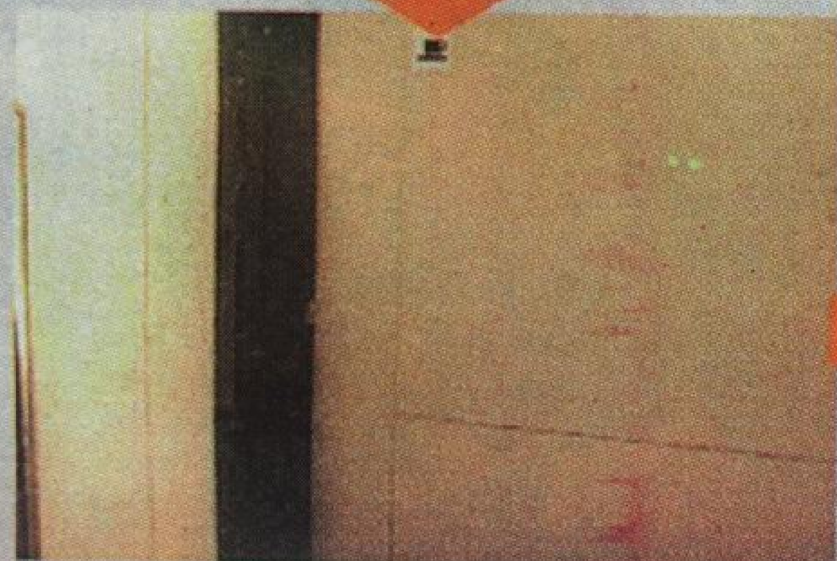
答案是……



超大容量将使游戏画面极为细腻



在SQUARE公司公布了"ANOTHER MIND"之后，ENIX又公布了这款“欧亚快车谋杀案”。本作也采用实写方式，再加上一大批明星的加盟，相信会有不俗的成绩！









サウザンドアームズ

——Thousand Arms——



机种：PS　类型：RPG　厂商：ATLUS　媒体：CD-ROM

这是个拥有众多国家，而且有着剑士和精灵的世界，蒸气文化与田园风光相融合，人们称它为多拉特卡鲁特。在这片大地上，有移动的岛国——水上之都兰柯特；有交易繁荣的浮游都市夏兰；有神秘之国米斯卡托尼亚；还有拥有强大科学之力并以之支配世界的帝国狄亚诺巴。本作便是关于将人们从狄亚诺巴帝国的恐怖统治下拯救出来的少年——马斯·多兰亚普的故事。

马斯出生于多拉特卡鲁特边境一个绿意盎然的边境都市——坎多，其家世代为精灵锻冶师。马斯的生活本来是平静安逸的，但数日前由于帝国狄亚诺巴的突然来袭，一切都被改变了。马斯与家人失散，漫无目的地来到霍斯比的街市，在这里他与索迪娜在命运的安排下相会了。于是冒险之门从此被打开……



主人公

马斯·多兰亚普



索迪娜

STAFF

原案企划　伊东岳彦

　代表作　霸王大系，星方武侠　宇宙英雄物语

脚本　武上纯希

　代表作　古代幻视行姬巫女（小说）、口袋妖怪

角色设定　草河游也

　代表作　魔术士奥芬失败之旅（海报）

　　　　　邪鬼袭来（海报）

作画演出　神志那弘志

　代表作　辛巴达（作画监督），魔神英雄传瓦他路



穆萨·克里福德

（CV：松本 保典）



乌娜·古兰普露

（CV：冈本 麻弥）



凯林·诺福

（CV：渡边 久美子）



（CV：三木 真一郎）

索乌丝·玛霍路巴



奈露霞·丝泰兰普

（CV：横山智佐）



南京新世界 大优惠

★日本世嘉土星机 江苏、安徽总代理

★宗旨:信誉第一、价格低廉、质量保证、服务周到

优惠价		邮资			邮资
原装世嘉土星机(原装直读)	1050 元	50 元	任天堂 GB 手掌机	290 元	30 元
原装索尼 PS 机(原装直读)	1200 元	50 元	任天堂超薄 GB 机	320 元	30 元
原装任天堂 64 位机(原装全套)	950 元	50 元	世嘉 16 位彩色掌机	580 元	40 元
原装 N64 光碟机(送 117 个节目)	1950 元	50 元	16 位世嘉Ⅱ型机	160 元	40 元

特别推荐:日本世嘉土星原装 3D 手柄 150 元 邮资 20 元

本公司专业批发、零售次世代(土星、索尼)和 N64 主机、光碟机以及 GB 机等日本、美国、港台最新游戏机、卡、软件,周边齐全,货源充足,到货及时,价格特优,大量批发,注重服务,讲究信誉,欢迎新老客户前来批发、惠顾。

保修服务:凡在以下各店所购主机,一律实行七天包换、一年保修、终身维修

南京新世界批发中心	南京金桥市场东三楼 734 号	电话:025-5613838-2277	联系人:卫先生
南京新世界新街口店	南京中山东部 113 号	电话:025-4545355	联系人:李小姐
南京新世界鼓楼专卖店	南京中央路 30 号-5	传真电话:025-3603814	联系人:高小姐
南京新世界夫子庙专卖店	南京建康路 185 号-2	电话:025-6626111-350	联系人:谢小姐
南京新世界经营总部	南京建宁路 12 号	传真电话:025-5621582	联系人:颜先生
南京新世界广州经营部	广州西堤二马路 65 号二楼	传真电话:020-81871103	联系人:高峰
南京新世界邮购部	南京中央路 30 号-5	邮编:210008	联系人:高云
南京新世界维修中心	南京中心东路 113 号二楼	电话:025-4545355	联系人:叶先生

大庆永利 Yong Li Kids

真诚面对玩友

☆面向全国办理邮购,来函来电必复(来函请付回邮费1元)

☆大量批发主机,配件及周边设备,请参考其它广告最低报价

☆诚征全国各大批发厂商联手合作

索尼(5501、5502、7000、7002),土星(白黑灰),参考各广告时价。AV 输入彩色打印机 480 元。世嘉彩色手掌机(带卡)650 元,GB 机、GB 卡、配件计 300 种,8 位机、8 位卡大全。

世嘉卡带几百种。

开办二手货专柜,大量收购各种主机,长期办理换卡业务。大量港台杂志,完全攻略伴您共同攻关。

永利是您信心的开始,是质量的保证。

大庆永利游戏机店

地址:黑龙江大庆市东风新村经五街 6 栋 3 号

邮购地址:黑龙江大庆市东风新村 4 区 32 信箱 77#

邮编:163311 联系人:李宏实

热线电话:0459-6395120 4667377(晚)

重庆三友

本商行专营 PS、SS 等各类高中低档家用电子游戏机,长期以优惠价格为重庆市内外商家玩友提供服务,欢迎各地商家前来洽谈合作,承接游戏厅业务,价格特惠。

- 专业批发、零售PS、SS游戏机及周边配件,街机转换器。
- 专业批发、零售PS、SS游戏软件,新软件到达时间快速。
- 专业PS、SS激光头,主板维修及疑难杂症。

PS 7000 型(双原装手柄,110V 电源) 1280 元

PS 5903 型,带 VCD 功能(双手柄+记忆卡) 1520 元

PS 原装手柄 65 元

SS 原装手柄 50 元

光碟每张 4.5元

各种学习机 120 元起,八位卡 15 元起。

承接邮购业务,因广告时差,请来函来电垂询。

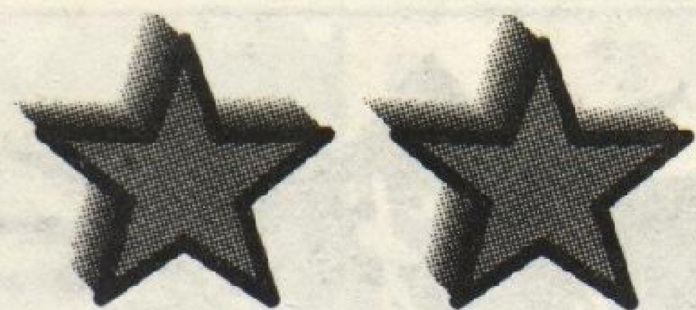
地址:重庆市沙坪坝区三角碑地下通道内。

电话(传真):023-65328454

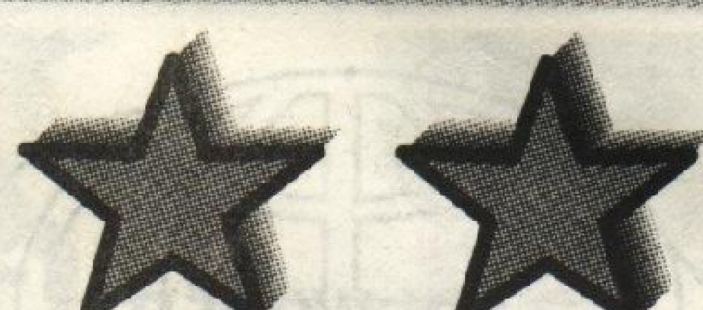
1388306756:苏先生 1388327935:赵先生

地址:重庆市杨家坪兴胜路 98#

手机:1388370725:段先生



北京腾达游戏



（邮购价目）

类型	价格	类型	价格
PS7000型(附振动手柄,220V转,110V电源,AV线,可直读)	1220元	V土星(附电源,AV线,原装手柄,直读)	1300元
PS5903型(附电源线,对应220V,AV线,原装手柄,可直读,对应VCD型)	1450元	世嘉土星(白色)(附原装手柄,电源,AV线,可直读)	1160元
PS5503型(附电原源线,对应220V,AV线,原装手柄,可直读)	1160元	世嘉土星(黑色)(附电源,原装手柄,AV线,直读)	970元
PS7003型(附振动手柄,电源线,对应220V,AV线,可直读)	1250元	N64(附原装手柄,电源,AV线)	990元

以上主机邮费每台50元

GB机:295元	邮费:25元	GB光源型掌机:440元	邮费:30元	世嘉MD机:145元	邮费30元
GB掌机超薄:310元	邮费:25元	世嘉MD掌机:530元	邮费25元	超任套机(主机+碟机):800元	邮费75元(附送十张带节目软盘)

本店GB卡大部分均有编号,邮购玩家若有不便,在邮购时写清编号即可,以下目录将小游戏(如:俄罗斯,坦克之类)均省略为等。

GB卡邮购价目（以下GB合卡均无重复内容）

类型	编号	所含游戏	价格
14合1	(14VT205)	RB饿狼,吞食天地,小叮当赛车,机械人大战音速5代,蜡笔小新4代,俄罗斯,空手道,坦克,阿弥陀,仔熊物语,矿王,米老鼠,热恋四驱	60元
10合1	(DY10合1)	96格斗王,97格斗王,98饿狼RB,洛克人3等	60元
11合1	(LY-9908)	三国英雄(中文),第二次机械人,大战略,吞食天地,兵蜂,SD铁球热血等	85元
17合1		95格斗,幽白3,幽白4,超级玛莉4,打击方块等	55元
17合1	(WG-013)	饿狼RB,96格斗,音速5,幽游白书,玛莉医生等	60元
7合1	(LY9907)	第二次机器人大战(中文),吞食天地(中文),三国(中文),太空战士,沙特传说,创世纪外传,鬼神降临	85元
18合1	(18DB05)	RB饿狼,沙滩排球,机械人大战,热血系列,世界杯等	60元
15合1		96格斗,幽白4,炸弹人,美少战士,蜡笔小新5,兔宝宝Ⅳ,小叮当等	55元
12合1		斩红郎,格斗96,金钢战士,玛莉,打砖等	60元
5合1	(BM502)	96格斗,幽幽白书,魁男熱,成龙功夫,绝对无敌	40元
5合1	(AG503)	快打旋风,七龙珠,中国功夫,恶魔城,SD战国传	40元
8合1	(AG809)	96格斗,篮精灵,忍龟3,恶魔城,食鬼乱马1/2,苹果棋等	50元
8合1	(AG811)	侏罗纪Ⅲ(中文版)),98FIFA,索尼克5,卡拉久村,疯狂泰水2代,克星兄弟,爆破俄罗斯,蓝精灵2代	105元
25合1	(25DB010)	饿狼RB,96格斗,98世界杯,小叮当,星舰迷航,泡泡龙Ⅲ,音速小子5,98海战,虎鸽等	90元
15合1	(15DB995)	98世界杯,98FIFA,虎鸽二代,大怪物,索尼克5,猫捉老鼠,兔宝宝等	65元
6合1	(AG603)	蜡笔小新,忍者龟3,小叮当,对战轰炸人,冒险岛,米奇老鼠	45元
16合1		玛莉兄弟4,米老鼠,史路比,仔宝蛋,扫雷艇,网球,撞砖,麻雀,玛莉医生,俄罗斯等	55元
8合1	(AG802)	玛莉6,迷你四驱,三国中文,女神转生,太空战士,信长野望,大战略,隐忍者	110元
13合1	(6B74A)	饿狼传说RB,96格斗王,沙漠风暴,菲力猫,超级篮球,自由搏击,米奇老鼠等	65元
11合1	(11DB996)	RB饿狼,96格斗天王,吞食中文,三国中文,超级玛莉等	75元
9合1	(AG901)	96格斗王,洛克人Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳ、Ⅴ,玛莉Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ,玛莉医生	75元
9合1	(9DB08)	RB饿狼,炸弹人6,白书四代,希望之剑,中毒英雄,法拉力赛车,魔鬼终结者,百胜天龙,帝国反击战	50元
5合1	(AG602)	恶魔城3,大盗伍佑卫门,三国志(中文),创世纪外传,沙特传说	80元
11合1	(11DB009)	最新机械人(中文),吞食天地(中文),三国志,口袋怪物,大战略,炸弹人5,信长,女神转生Ⅱ,魔界塔士,阿雷莎,机械人	115元
14合1	(DB02)	RB饿狼,96格斗,索尼克5,海空大战,四人麻雀,双截龙Ⅲ,热恋四驱,太空防伪战,IQ对对碰等	60元
12合1	(JK-020)	大战略,司令官月面之战,口袋里的怪兽(绿),风来西林,四驱,吞食天地,鬼太郎,三国中文,希望之剑,勇者传说,创世纪外传,领土模拟战	145元
16合1	(JK-015)	吞食,破坏玛莉,天使之翼,幽游白书,篮飞,美少女R,蜡笔小新,三国(中文),热血硬派,达菲鸭,SD战国,魔法骑士,SD物语,女神转生,雷光战士,时空霸者	150元
8合1	(AG810)	侏罗纪Ⅲ(中文),96格斗,樱桃小丸子,大富翁,鬼太郎,失落的世界,第二次机械人,圣剑传说	115元
11合1	(JK-018)	宠物鸡,口袋妖怪,第二次,大金刚Ⅱ,风来西林,阿雷沙3,隐忍5,玛莉兄弟Ⅱ代,避邪除妖,信长,玛莉4	165元
10合1	(JK-016)	口袋(红),风来西林,第二次,洛克人5,96格斗圣,圣剑传说,太空战士Ⅲ代,赛尔达传说,魔法骑士Ⅱ代	150元
14合1	(JK-009)	大金刚2,第二次,金货玛莉,超级玛莉5,J联盟足球,三国中文,圣剑传说,隐忍,吞食,魔法阵,女神转生,大战略,邪神,信长	145元
10合1	(JK-045)	96格斗,大贝兽,怪兽大竞走,装甲骑兵,头文字D,阿佛列鸡,牧场物语,陆海空大战,口袋收藏品,98海战	145元
10合1	(JK-037)	96格斗,口袋怪物,风来西林,口袋轰炸4,勇者历险,,第二次,赛尔达传说,圣剑传说,大金刚Ⅲ,隐忍	145元
10合1	(JK-001)	斩红郎,96格斗,饿狼,愉打旋风2,英雄榜,幽白4,忍龟3,蜡笔,索尼克5,美少女R	115元
11合1	(JK-041)	吞食中文,口代绿,恶魔城,魔法阵,大战略,骑士物语,樱桃小丸子,役满等	110元
5合1	(AG505)	忍龟3,魂斗罗,泰山2,鬼马小精灵	60元
9合1	(JK-021)	超级装甲奇兵,口袋绿,风来西林,宠物,洛克人,95格斗,三国中文,太空战士,四驱	160元
10合1	(AG1002)	口袋绿,恐龙蛋,疯狂赛车,名侦探柯南,太空战士Ⅲ,信长,鬼马小精灵等	115元
12合1	(12E)	95格斗,篮飞2代,炸弹人Ⅲ,蜡笔6,小叮当2代,雪人兄弟,玛莉等	65元
12合1	(JK-026)	大金刚3,口袋(青),大盗伍佑卫门,恶魔城3,洛克人5,96格斗,樱桃小丸子,太空Ⅲ,玛莉2,三国中文,骑士物语,魔法骑士	160元
8合1	(AG805)	96格斗王,热血高校,热血足球,热血硬派,网球等	50元
6合1	(JK-019)	养宠物鸡,口袋绿,太空战士Ⅲ,女神诞生Ⅱ,圣剑传说,三国中文	120元
8合1	(8A08)	MK3(真3),玩具总动员,索尼克,书本冒险,林宝坚赛车,龟3,达菲鸭,虎鸽	60元
6合1	(6A01)	97FIFA,狮子王,小木偶,蓝精录2,虎鸽,杀手学堂	65元
5合1	(5A01)	真人快打3,97FIFA,风中奇绿,小木偶,阿拉丁	60元
17合1	(GB001)	96格斗,大金刚4,玛莉6,玛莉4,俄罗斯,大金刚,打砖等	100元
10合1	(AG1004)	吞食天地,四驱小子,三国中文,女神转生,隐忍,太空战士,虎鸽等	125元

★★北京腾达游戏★★

（邮购价目）

GB 有重复合卡:重复节目省略

	(GA008)	玛莉,魂斗罗,蜡笔小新,玛莉医生,仓库番,射击方块,阿弥驼等	40 元
	(GA006)	蓝精灵,小新 4,美少女战士,俄罗斯方块,太空侵略者,撞砖,坦克等	40 元
18 合 1	(GB005)	96 格斗,龙珠 2,美少女战士,动物蓝球,大金刚Ⅱ,霹雳杀手,狮子王,斗神传,龟 3,冒险岛,足球,玛莉,网球,米老鼠,撞砖等	105 元
28 合 1	(JK－025)	96 格斗,轰炸队,金钢战士,天使之翼,美少女战士,蓝球飞人,玛莉医生,忍龟 3,忍者龙剑,世界杯,怒之要塞,鸟人战队等	125 元
21 合 1	(21A02)	96 格斗,侍魂 3,玛莉 4,剑勇传说,小新 5,龙珠,食鬼,扑克王等	70 元
	(GA007)	激龟 3 代,乱马 1/2,玛莉,绝对无敌,坦克,电单车,方块,锄大 D,仓库番,玛莉医生,忍者格斗,中国拳等	40 元
36 合 1	(36D)	玛莉 4,美少女 R,蜡笔,泡泡龙,仔宝蛋,足球小子,扫雷艇,俄罗斯,仓库番,电单车,锄大 D,网球,麻雀,骰子方块	60 元
	(AG003)	樱桃小丸子,激色 3,蜡笔,俄罗斯,网球,玛莉,撞砖,小丸子等	45 元
39 合 1	(39F)	玛莉 4,疾风少年,蜡笔 6 代,街头赛车,小魔怪,波子机,所罗门,太空侵略者,电单车,俄罗斯,网球,玛莉医生,撞砖,麻雀 逃狱金刚,坦克大战,锄大 D,超级机车赛,玩具方块,职业网球,博士小子等	50 元
30 合 1		魂斗罗,忍者龟 3 代,俄罗斯方块,超级块金,米老鼠,越野机车,网球,仓库番,围棋,上海	40 元
	(GA005)	幽白,元祖快杰,米奇老鼠,滚动方块,黑白棋,撞砖,俄罗斯,役满	40 元

GB 单卡

大战略	30	魂斗罗	30	月球大战略	30	街头霸王	30	泡泡龙	30
口袋恋爱	35	双截龙	30	怒之要塞	30	七喜小子	30	怪鸭历险记	30
魂斗罗	30	动物乐园	40	实况足球	40	洛克人 5 代	30	真实慌言	30
NBA JAM	30	太空战斗	40	4 驱小子	30	X 超人	30	大盗伍佑卫门	30
饿狼Ⅱ	30	饿狼 RB	30	忍者龙剑传	30	牧场物语	40	忍者神龟	30
FI 赛车	30	96 格斗	30	战斗原始人	30	玩具总动员	30	美国赛车	30
破坏玛莉	30	斩红郎	30	绿口袋妖怪	35	三国中文	30	大金刚 3 代	40
风来西林	30	蚯蚓战士	30	丛林王子	30	世界英雄 JET	30	菲乐猫	30
炸弹人	30	98FIFA	40	阿拉丁	30	狮子王	30		

注:GB 卡带寄出前均由专人检查,确保质量。邮费每盘 8 元,两盘同时邮邮费 13 元,以此类推。

推荐类(N64 位机卡)								
	玛莉奥	650 元	J 计划	280 元	玛莉奥赛车	550 元	太阳方块	650 元
	炸弹人	650 元	机器猫	650 元	星际火狐	650 元	007 黄金眼	650 元
	麻烦战士	650 元	水上电单车	650 元	暴力推土机	650 元	实况 NBA	650 元
	电流棒	650 元	FI 赛车	650 元	时空战士	650 元	VR 飞龙拳	650 元
	大盗伍佑卫门	650 元	Q 版足球	650 元	大金刚赛车	650 元	滑雪 1080	650 元
	耀奇岛 64	650 元	实况棒球	650 元	飞行之翼	490 元		
	新到 98 实况法兰西足球 880 元						(邮费为每盘 30 元)	

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
GB 皮套	15 元	8 元	土星芯片记忆卡	80 元	10 元	PS 摇杆	90 元、130 元	30 元
GB 放大镜	25 元	8 元	土星四合一卡	90 元	8 元	PS 飞行摇杆	280 元	25 元
GB 电源	15 元	8 元	土星 1M 加速卡	60 元	9 元	PS、SS 双用振动枪(可玩化解危机)	160 元	20 元
GB 充电电池	45 元	12 元	土星 4M 加速卡	80 元	8 元	PS 原装枪(对变化解危机)	260 元	25 元
GB 对打线(厚机对厚机)	35 元	8 元	土星组装手柄	18 元	10 元	超任 AV 线	35 元	8 元
(薄机对薄机)	35 元	8 元	土星炸弹人造型原装连发手柄	200 元	15 元	超任美版机电源	80 元	10 元
(薄机对厚机)	15 元	8 元	土星光枪	30 元	18 元	220 转 110V 电源	35 元	8 元
GB 薄机放大镜	25 元	10 元	土星记忆手柄	125 元	15 元	MD 掌机电源	30 元	20 元
GB 薄机电源	15 元	8 元	土星制转	50 元	15 元	MD 电源	30 元	15 元
土星原装大摇杆	190 元	30 元	PS 格斗手柄	30 元	15 元	MD 手柄	15 元	8 元
GB 手杆	15 元	8 元	PS 原装手柄	90 元	12 元	N64 振动器	160 元	15 元
GB 皮套(薄)	15 元	8 元	PS 制转	50 元	12 元	N64 记忆卡	80 元	8 元
GB 薄机充电电池	45 元	15 元	PS 记忆卡不等均为 15 点记忆	30 元、60 元、35 元、80 元、150 元	8 元	N64 手柄	230 元	15 元
土星原装手柄	90 元	10 元	PS 振动原装手柄	130 元	15 元	超任手柄	40 元	10 元

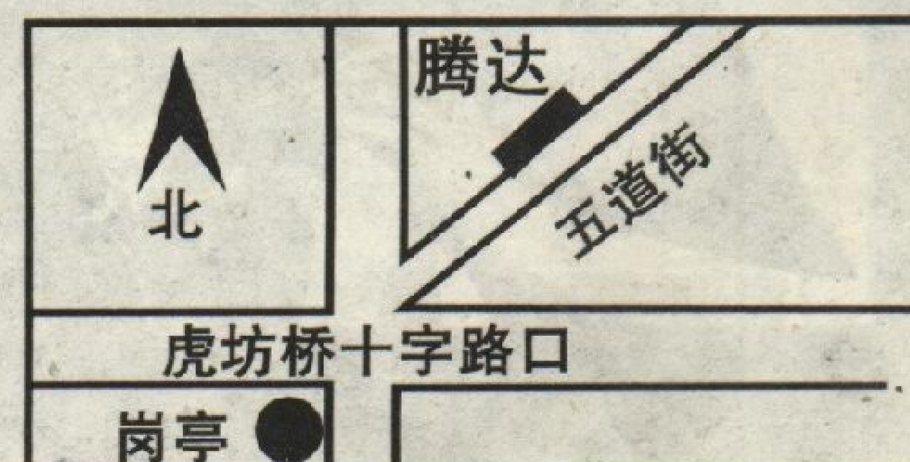
超任带节目一级软盘每张 3 元,30 张起邮,邮费 20 元

邮购地址:北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号

电话:010－63153732　**联系人:**杨诺宾

乘车路线:6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路 25 路虎坊桥站下车

邮编:100050



私立 Justice 公平 学园 ~学园生活~

成为格斗家

家用机版原创作品

1)办妥入学手续

想在私立 Justice 的世界中做一个热血的格斗家?当然,第一件应当做的事便是填表申请入学。只要填妥申请表,画好自己的相貌,无论够不够十四分,只要能通过那简单的入学试,这里有大门也会为大家打开的。



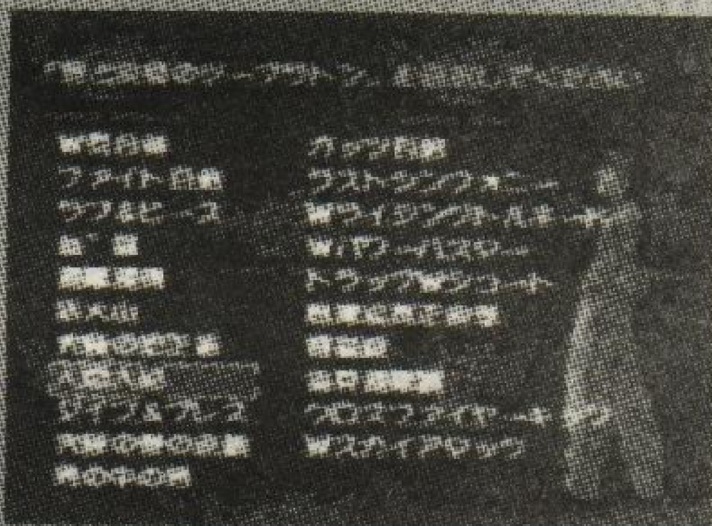

2)经历校园生活

和一般校园生活不一样,但在这里大可以不用对着书本,只要到处游荡,参加一下课外活动或自我训练,这样便可以完成这一年的课程,期间还可认识到不少各种各样的朋友。但是,上课始终是上课,考试还是不可避免的,不过考试内容很简单。



3)热血少年格斗家作成!

经过一年的艰苦锻练,通过了重重考试,终于毕业!而在这时,你可以看一看这角色的状态及必杀技表,然后便可以选择自己的一套"爱与友情合体技"。最后乡子老师会提醒你储存下这个资料。跟着只要将这角色登录下来,便可让他在对战或其他模式中一展所长了,用这种方式作成的格斗家,一般都比游戏中的角色强。



大量活动增加各项基本数值,请选择加入!



在学校中可以参加的社团活动有7种,其中包括:野球部、排球部等等。每种课外活动都会对角色的不同属性有不同的影响。

野球部:一般属性会增加,但会降低潜在能力
足球部:主要针对足部的攻击及速度,但会降低拳击力
排球部:主要针对手部的攻击力及力量,但会降低脚踢力
戏剧部:主要针对潜在能力的提升,但会降低体力
美术部:主要针对速度的提升,但会降低攻击力
吹奏乐部:主要针对防御力的提升,但会降低速度
归宅部:没有主攻的提升目标,但亦没有降低的目标

除了社团活动,亦有自由时间


跑步:主要提升体力,但或会降低攻击力


俯卧撑:主要提升攻击力,少量提升拳力但会降低速度


仰卧起坐:主要提升防御力,少量提升根性但或会降低攻击力


短跑:主要提升速度,少量提升脚力


拳击训练:主要提升拳击力,少量提升攻击力但或会降低脚踢力

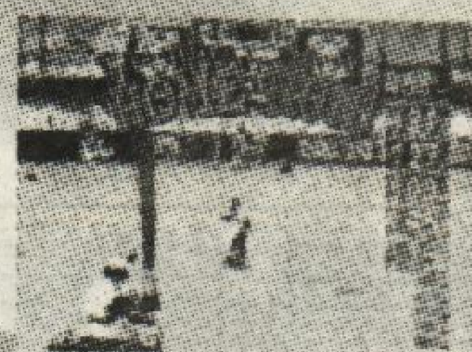

踢腿训练:主要提升脚踢力,少量提升速度但或会降低拳击力


读书:主要提升潜在能力,少量提升拳击力但或会降低体力

还有迷你游戏,多项任择:

五轮祭的四种活动

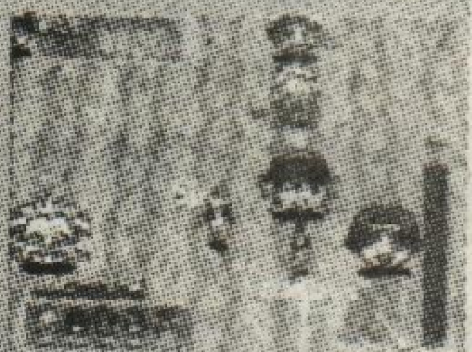
1 将马的 Home Run 竞争



投手会掷出10次球,而主角可以利用键将球打回去,最后以最高分的五次的和为总分。因为一球只能最多估到140m,所以最分数是700分。

2 夏之 Servings S

先利用方向键决定夏面对的方向,然后看准备画面右下方的力量棒,在升直最高时(或你想要的力量时)按下○键不放,直至旁边的角度指标提升至所想角度才放手。夏便会将球打出,在球落地的击中范围如果打中了地上的纸版便可得分(如打中雷藏校长是会减分的),而如果一次中多个纸版的话,分数是会以倍数的提升呢!



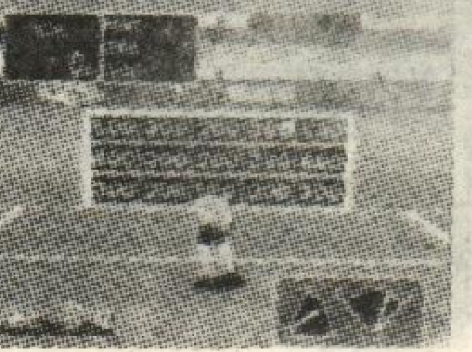
3 Roberto 之 PK 战

和一般足球游戏的PK战差不多,但多了一个方向标,可让大家瞄准发射。在射出之后按方向键是可以影响球的飞行轨迹。另外,可以选择使用根性来射球或接球,其中的按键为:□=用根性轻踢、△=用根性大踢(或接球)、×=普通轻踢而○=则是普通大踢(或接球)。



4 Roberto 之爆裂 Shoot

在这游戏中,只要用射球将门前的版射倒便可得相对分数,而大家可以好好瞄得准的话便不难得高分。操控法和PK战大体相同,而需要知道的,就是如果球的落点是分版边甚至版角的话,是可以一球射去两块甚至四块分版的。



本年度之校历

各月份的事件及所遇人物/地点表列

4月 开学试/加入课外活动



这月份是开学月，大家可以在各社圈中找出最喜欢的一个加入，另外大家可以依着下面的表，根据自己的学校便可以知道在其么位找到什么人。

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="4">Akira、Edge、岩</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="4">乡子、英雄</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="4">伐、Hinata、恭介</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="4">Roy、Tiffany、Boman</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="4">Roberto、将马、夏</td></tr>
</table>

5月 第一学期中期试验



这个是学期的第一次试，可不要这么快便被踢出校。

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="4">醍醐、Akira</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="4">乡子</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="4">隼人、伐</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="4">/</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="4">英雄、雷藏</td></tr>
</table>

6月 太P战



太P战中有三种迷你游戏供选择比赛哦，选出最擅长的一项作赛吧!

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="4">雹</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="4">/</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="4">Roy、Tiffany</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="4">Roberto、将马</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="4">恭介、Hinata</td></tr>
</table>

7月 第一学期期末试验



终于到期末试了，如果没有信心的话就先练习一下吧!

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="2">将马</td><td>Boman · Tiffany</td><td>将马</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="2">夏</td><td>Tiffany</td><td>夏</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="3">恭介</td><td>Edge</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="2">Roberto</td><td>Roy · Tiffany</td><td>Roberto</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="4">/</td></tr>
</table>

8月 临海合宿



这可是一次结识朋友，增加好感的大好机会呢!

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="3">Hinata</td><td>Akira</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="2">乡子 · 雷藏</td><td>雹</td><td>乡子 · 雷藏</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="4">/</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="2">夏</td><td>Tiffany</td><td>夏</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="3">隼人</td><td>醍醐</td></tr>
</table>

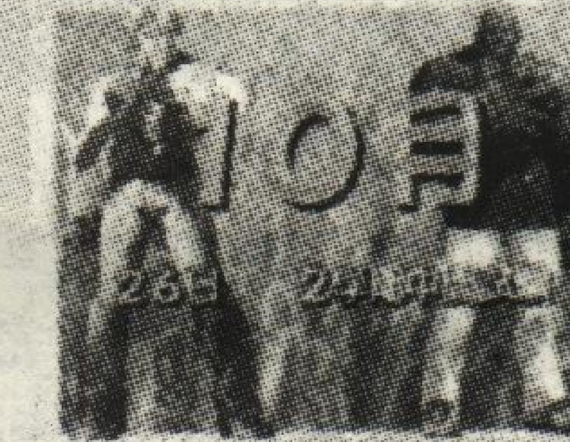
9月 学园祭/转换课名活动



学园祭除了可以玩迷你游戏外，也可以选择进入"肝试"迷宫。

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="4">英雄</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="4">乡子</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="2">伐</td><td></td><td>岩</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="2">将马</td><td>Roy</td><td>将马</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="4">/</td></tr>
</table>

10月 第二学期中期试验



已经是第二学期早了，你对这次考试有信心吗?

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td colspan="2">Roberto</td><td>Tiffany</td><td>Roberto</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td colspan="3">Hinata</td><td>Edge</td></tr>
<tr><td>教室</td><td colspan="3">隼人</td><td>岩 · Akira</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td colspan="4">乡子</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td colspan="2">夏</td><td>Boman · 夏</td><td>夏</td></tr>
</table>

11月 五轮祭



经长期训练的迷你游戏，终于可以大展身手了。

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td>伐</td><td>雷藏</td><td>雹</td><td>Akira</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td>乡子</td><td>将马</td><td>/</td><td>乡子</td></tr>
<tr><td>教室</td><td>Hinata</td><td>/</td><td>Boman · Tiffany</td><td>Edge</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td>/</td><td>Roberto</td><td>Roy</td><td>/</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td>恭介</td><td colspan="2">英雄</td><td>岩</td></tr>
</table>

12月 第二学期期末试验 圣诞节



圣诞节……怎么渡过好呢?

<table>
<tr><th></th><th>太阳学园</th><th>五轮高校</th><th>Pacific High School</th><th>外道高校</th></tr>
<tr><td>屋上</td><td>/</td><td colspan="2">英雄</td><td>岩</td></tr>
<tr><td>保健室</td><td>乡子 · Hinata</td><td>/</td><td>Tiffany</td><td>醍醐</td></tr>
<tr><td>教室</td><td>伐</td><td>Roberto · 将马 · 夏</td><td>Boman</td><td>/</td></tr>
<tr><td>Ground</td><td>恭介</td><td>将马 · 乡子</td><td>Roy</td><td>Edge</td></tr>
<tr><td>体育馆</td><td>隼人</td><td>夏</td><td>/</td><td>Akira</td></tr>
</table>

1月 正月/转换课外活动

正月可以到神社许愿，愿望会否能成呢?



	太阳学园	五轮高校	Pacific High School	外道高校
屋上	Hinata	雷藏	雹	醍醐
保健室	乡子	英雄·乡子·雷藏·隼人		乡子
教室	恭介	将马	Roy	岩
Ground	隼人	Roberto	Tiffany	Akira
体育馆	伐	夏	Boman	Edge

2月 情人节



	太阳学园	五轮高校	Pacific High School	外道高校
屋上	伐	Roberto	雹	Akira
保健室	乡子	雷藏	Boman·乡子	乡子
教室	Hinata	英雄		Edge
Ground	隼人	将马	Roy	醍醐
体育馆	恭介	夏	Tiffany	岩

同学赠送的礼物以及其效果

Item 表

人物	物品	物品	物品
	效果	效果	效果
伐	忍者武艺秘传之书	烧章鱼	余下的晚报
	拳击和速度或体力大幅上升	攻击力与体力大幅上升	速度及脚踢大幅上升
Hinata	像是蛋糕的东西	一样的头带	通信教育空手 Set
	根性少量上升	防御力少量上升	攻击力与脚踢大幅上升
恭介	特别风纪委员章	贵重的果汁	假光头假发
	潜在能力少量上升	体力少量上升	防御力少量上升
隼人	热血的头布	热血竹刀	燃烧热血红色外套
	根性少量上升	攻击力大幅上升，根性上升	防御力少量上升
将马	将马的球棒	红色的护腕	贵重的午饭
	攻击力与体力大幅上升	拳击力少量上升	速度少量上升
夏	夏的手帕	自制的便当	自制的蛋糕
	速度少量上升	体力少量上升	拳击力少量上升
Roberto	巴西的钱币	巴西的钱币	J. League 的入场券
	脚踢力大幅上升	脚踢力少量上升	速度上升，脚踢小量上升
Roy	戒指	耳环	Roy 的相片
	拳击力少量上升	防御力少量上升	根性少量上升
Tiffany	代替挨打的 KISS	认真的 KISS	Boman 的上衣
	速度少量上升	潜在能力少量上升	防御力少量上升
Boman	募金之羽毛	Boman 种的花	十字架 pendent
	潜在能力与脚踢大幅上升	潜在能力少量上升	拳击力少量上升
Edge	喷发雾	EDGE 的头带	外道耳环
	攻击力少量上升	潜在能力与速度大幅上升	根性少量上升
Akira	骷髅封条	铁骑士漫画	电单车的锁匙扣
	根性少量上升	拳击力少量上升	速度少量上升
岩	三色饭团	珍宝混合饭团	岩等制
	体力少量上升	拳击力少量上升	攻击力与体力大幅上升
醍醐	男之学	极龙也贴纸	男之纹章
	防御力大幅上升，攻击力上升	根性少量上升	脚踢力少量上升
英雄	精力拉面	岛津雄 Cyan 色纸	岛津流之极意初级编
	体力少量上升	速度少量上升	攻击力少量上升
乡子	相片	电话号码	乡子先生的秘密
	根性与潜在能力大幅上升	潜在能力少量上升	脚踢力少量上升
雷藏	忌野流汉方药	忌野流护身术之本	忌野流通信讲座
	体力少量上升	攻击力少量上升	拳击力与脚踢力大幅上升
雹	雹的金钿	无铭之刀	忌野家流传护身符
	防御力少量上升	攻击力少量上升	潜在能力少量上升

每次考试的具体内容大公开

入学试

试题1:移动之基础

前进和后退是最基本的移动方法，只要看准指示按下左或右键便可以轻易通过这个考试。

试题2:重力理论

除了前进和后退，跳跃和蹲下也是移动的重要一环。看到隼人叫跳跃(ジャンプ)时便按上，蹲下(しゃがむ)时便按下吧!

试题3:腕力之法则

当然，格斗游戏不能光是移动，攻击也很重要的哦。看到指示便按下适当的键吧!

试题4:足技之理论

适当地运用轻脚和重脚将是本游戏的重要策略之一，遵照指示好好练习一下吧。

试题5:基础之总括

这试题只是以上四个试题的混合题，基本上如果刚才没有问题的话，这里也不会有什么困难。只要认清楚日文，冷静地输入便可以了。

第一学期中间试验

试题1:Step用法

Step和前进后退相似，唯一不同的，就只是step是连按该方向两次罢了!

试题2:3次元论

既然是一支立体格斗游戏，侧闪的技巧可少不了。只要同时按两个脚键，便可以作出奥移动，而手前移动则是同时按下键和两个脚键。

试题3:重力理论之应用

除了一般的跳跃，这游戏中还有超跳跃的，在隼人叫超跳跃(ハイジャンプ)时，只要按一下方向键的下再立即按上便可以了。

试题4:投技作用

投技可是格斗游戏中的一个重要原素哦！这个很简单，只要同时按下两个拳键便可以了。

试题5:特殊移动总括

和入学试一样，第5试题只是以上4个题目的综合，只要小心一点便行了。

第一学期期末试验

试题1:受身之原理

记着先要走到隼人的身旁让他打倒否则就不能受身了。而受身则非常简单，只要被击飞时同时按任何两个键，或者方向键加任何一键便可。

试题2:4方向起上之定理

只要在被击倒后按下适当的方向键，便可以作出不同方向的起上动作。方向键的上是通常起上，后方就是后转，前方是前转而下方是横转。

试题3:爱与友情和什么

起动爱与友情Platon很简单，只要同时按同一强度的拳和脚便可，但要避过隼人的攻击才可哦!

试题4:热血Combo之世界

热血Combo的使出方法大家可以看一下KOTARO的介绍。只要依着指示做便可，顺带一提，多打了是不会当作错的，所以大可以妄为……

试题5:攻守之见极

同样，是以上的综合，但要记得受身和起上两项是要事先被打倒的哦。

第二学期中间试验

试题1:Air-Burst现象

只要同时按前斜下方和强拳或脚便可将对手打到上空，如果这时按上的话便可以自动作出一个超跳跃，然后只要按下任何键攻击便算完成了Air Burst。

试题2:4方向起上之应用

还记得之前的4方向起上移动嘛?这个也是大同小异，多了的地方就是在起上时多按一个攻击键而已。

试题3:炸裂!根性Counter

在档格的动作中立即输入攻击的指令，便可以立即作出根性Counter，由于是自动防御的关系，这题可以很容易的通过。

试题4:完全燃烧法

完全燃烧Attack，换句话即是一般人说的超必杀技，由于PS加入Shortcut Key，所以可安心地按下L1或L2键便可轻易使出……

试题5:成长过程之确认

一如以往，都是综合问题，但要小心根性Counter时要挡格，但是起上攻击却一定要倒下哦!

第二学期期末试验

试题1:闪入之展开

在对手开始攻击的同时，按下两个脚键便可使出。只要多加练习，取到S级的机会便会很高呢!

试题2:投技解法开放论

这个是本校最难的试题哦！做法是在对手使出投技的同时，立即输入投技的指令，但是……谈何容易呢!

试题3:攻击相杀法

这一个比上面的容易，做法很相似，只要在对方使出攻击时同时作出攻击，如果两方的攻击判定同时出现时，相杀便成功了。

试题4:根性Counter无限论

根性Counter除了可以使出普通攻击外，也可以使出完全燃烧Attack。由于有L1及L2键的帮助，这关可以很容易通过。

试题5:胜利之道一发

到了这时，也不用我多说了吧!

最终试

试题1:入学试

入学试所有试题的综合题。

试题2:第一学期期中试验

第一学期期中试验所有试题的综合题。

试题3:第一学期期末试验

第一学期期末试验所有试题的综合题。

试题4:第二学期期中试验

第二学期期中试验所有试题的综合题。

试题5:第二学期期末试验

第二学期期末试验所有试题的综合题。

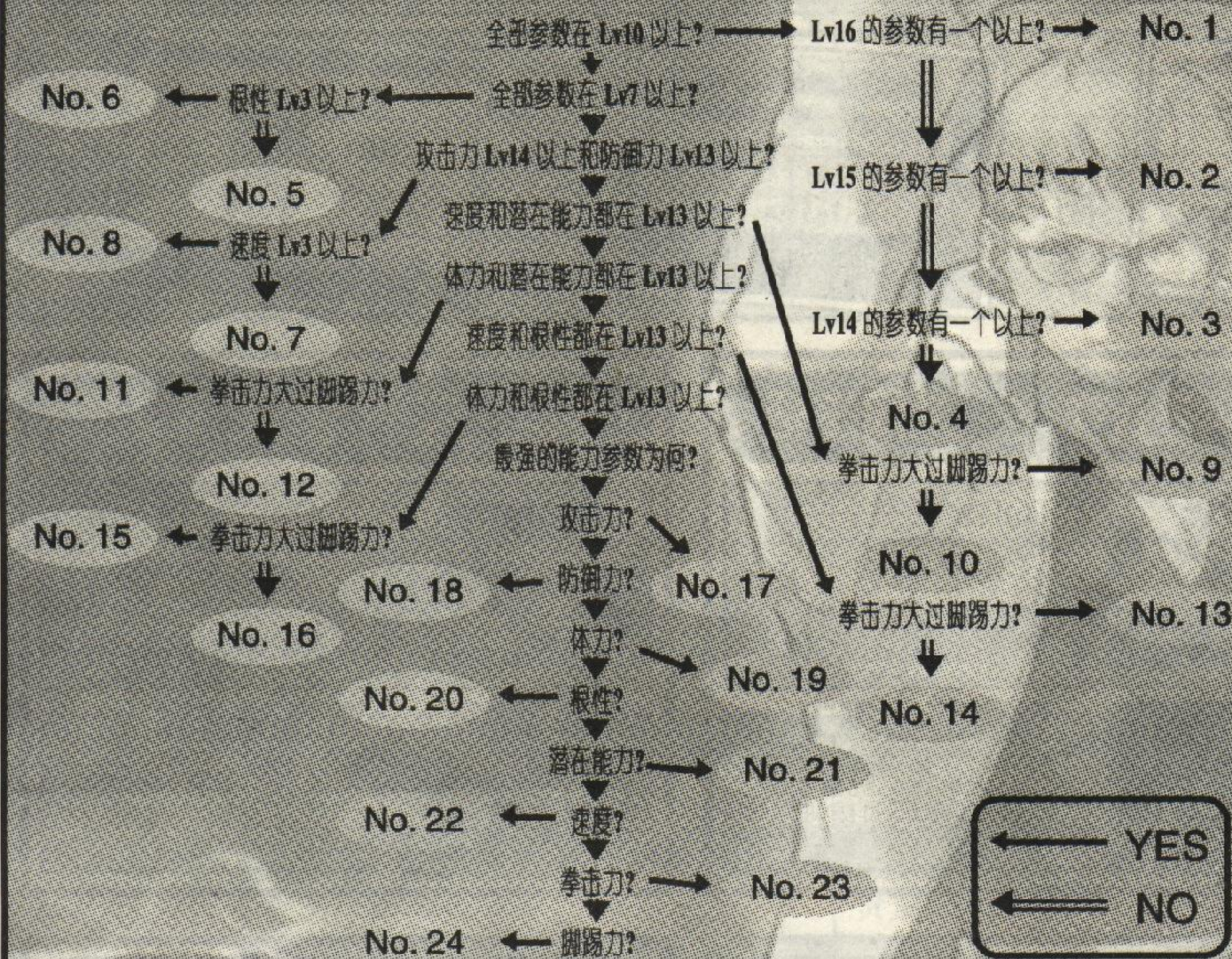
试题6:隼人自身之试验

这个很简单，只要用最短时间攻击隼人三十下便可通过。经过多次测试，发觉到只要不断使出两发轻脚就可以做出好时间了!

育成人物的主要方式及流程

人物必杀技表&分配表

人物分配法



人物 Level 分配法

人物编号 1～4：

最高 4 个参数平均值不足 13→Level 1

最高 4 个参数平均值不足 13～14→Level 2

最高 4 个参数平均值不足 14 以上→Level 3

人物编号 5～6：

最高 4 个参数平均值不足 5→Level 1

最高 4 个参数平均值不足 5～6→Level 2

最高 4 个参数平均值不足 6 以上→Level 3

人物编号 7～16：

最高 4 个参数平均值不足 11→Level 1

最高 4 个参数平均值不足 11～13→Level 2

最高 4 个参数平均值不足 13 以上→Level 3

人物编号 17～24：

最高 4 个参数平均值不足 7→Level 1

最高 4 个参数平均值不足 7～11→Level 2

最高 4 个参数平均值不足 11 以上→Level 3

人物必杀技表

	必杀技			完全燃烧 Attack		
人物编号	Level 1	Level 2	Level 3	Level 1	Level 2	Level 3
1	正波拳	幻影 Kick	盛樱拳	岛津流正波拳	Double 幻影拳	乱樱
2	实直拳	Jumping Serve	雷锐蹴\大岚	岛津流真实直拳	Fire Attack	热血 Cross Counter
3	里斩	Sliding Kick	旋蹴舞	分身魔球	Hi Jump 分身魔球	春一番
4	旋风脚	超刚速球	出席确认	春一番	爆裂 V Goal	分身魔球
5	Groovy Punch	里??门	升阳拳\石碎牙	—	千本 Spike	真空天仰波动拳
6	豪快 Lead\杀人 Sliding	Sliding Receive\六腑突	连脚弹	—	忌野流六腑突	气功块
7	God Upper\God Straight	大岚	God Upper\Screw Pile Driver	—	喷火山	W Screw Pile Driver
8	自给自足 Spike	触诊\伸身	雷神 Upper	春一番	Super 雷神 Upper	死之介护
9	波动拳	空中正波拳	God Ririatto\春风脚	真空波动拳	真空苍空波动拳	Heaven's Cross
10	回诊	回转 Receive	幻影 Kick	Fire 旋风脚	空中 Fire 旋风脚	Wonderful Kick
11	破天之构	Shining Save	岩石落	空中气功块	破之连舞	岛津流真实波拳
12	Stamp Kick\Exciting Kick	Rising Kick	雷锐蹴	空中气功块	—	岛津流雷锐蹴
13	铁炮突	God Rariatto	盛樱拳	乱铁炮突	Heaven's Cross	—
14	片翼之构\升天切开	炎舞脚	气合弹	—	天狱之阶段	全开气合弹
15	Twister Upper	柏手破	Shining Save	Triple Twister Upper	岛津流正波拳	—
16	荒波四股	三日月 Kick	Rising Kick	爆裂 V Goal	春一番	—
17	Dynamite Straight	Twister Upper	Cross Cutter\真圆脚	—	Triple Twister Upper	扩散 Cross Cutter
18	铁炮突	片翼之构	Beautiful Spin	乱铁炮突	天狱之阶段	Wonderful Kick
19	God Rush	Jumping Serve	Groovy Knunkle	千本 Spike	Fire Attack	喷火山
20	气合弹\流星 Kick	空中气合弹\Rising Kick	空中 Rising Kick	全开流星 Kick	全开气合弹	空中全开气合弹
21	波动拳	God Rariatto\春风脚	空中春风脚	真空波动拳	Heaven's Cross	Fire 旋风脚
22	幻影 Kick	幻影 Wave\连击拳	出席确认	Double 幻影 Kick	空中 Double 幻影 Kick	Fire 连击拳
23	Touch Down Wave	里??门	God Upper\炎舞脚	Super Touch Down	气功块	空中气攻块\Blow Rush
24	Long Shoot\Bicycle Kick	Exciting Kick	Rising Kick	—	爆裂 V Goal	Super Exciting Kick

双面女郎

机种:PS	厂商:SCE
类型:AVG	媒体:CD－ROM×2

流程攻略


故事


人物


选择



完成度

CHAPTER 1 初会

STORY

在繁华大街上最早的主人公遇见了迷之少女，开始了奇妙的故事。

重要的选择支

有关最初部分的困难选择，为了不失礼还是选择询问芳名吧！

CHAPTER 2 共同生活

STORY

失去记忆的少女美月与主人公开始了共同的生活，从此步入美月的性格。

重要的选择支

选择去面馆吃晚餐吧，在那儿会发现美月对精神医学节目的异常关注。

CHAPTER 3 主演女优

STORY

主人公所属的映研决定拍摄新的影剧，美月通过主人公的推荐成为了女优。

重要的选择支

选择支数量很少的一章，在超市里还是请选择第一项吧，可引起剧情大的变化。

CHAPTER 4 生存的理由

STORY

夜归的两人闹起了情绪，美月突然遭受到一个男子的袭击，令她恐惧和怀疑。

重要的选择支

初到墓地的美月似乎发现了某种怪异的事物，关心美月的你选择第一项吧！

CHAPTER 5 摄影旅行

STORY

安然无恙的美月投入了拍摄工作，但这时男主演佐久间左手突然骨折……

重要的选择支

无计可施的部长打电话来叫主人公顶替佐久间，这还不让你觉得"LUCKY"吗？

CHAPTER 6 摄影快调

STORY

异常投入的美月以她精湛的演技博得了所有人的注目，主人公却太过紧张。

重要的选择支

摄影准备主人公与二村的会话，这里出现了分歧点，选择"バイ！"吧！

CHAPTER 7 究竟是谁?

STORY

在宾馆的路口，为自己演技而感到惭愧的主人公受到了袭击，一个花盆从天而降。

重要的选择支

遭受事变的美月处在异常的状态中，让同是女性的部长安慰她吧。

CHAPTER 8 夜光

STORY

遭受了白天的失败，主人公一人读着剧本，同室的二村已经入睡。

重要的选择支

深夜的主人公到哪里去呢？是去浴室还是上楼呢？为了剧情选择上楼吧！

CHAPTER 9 疑云

STORY

结束了摄影旅行，又回到了平静的两人生活。这时门铃和电话声同时响起……

重要的选择支

此处选择与第一章极有关联，是剖析主人公对美月感情的重要机会。

CHAPTER 10 两个结末

STORY

主人公突然收到了佐久间的电话，来到了废病院后却遭受到一人持刀袭击。

重要的选择支

决定结局何种属性的选择，为了不伤害……还是选择逃走吧！

CHAPTER 11 违和感

STORY

受伤的美月住进了病院，由遥看护着，此时作着编集作业的主人公正思考着……

重要的选择支

事件的真相决定在坠落的花盆上，用你的思考推理出真正的犯人吧！

冲击的事实 美月的记忆隐藏着意外的真相

赤坂美月是……？

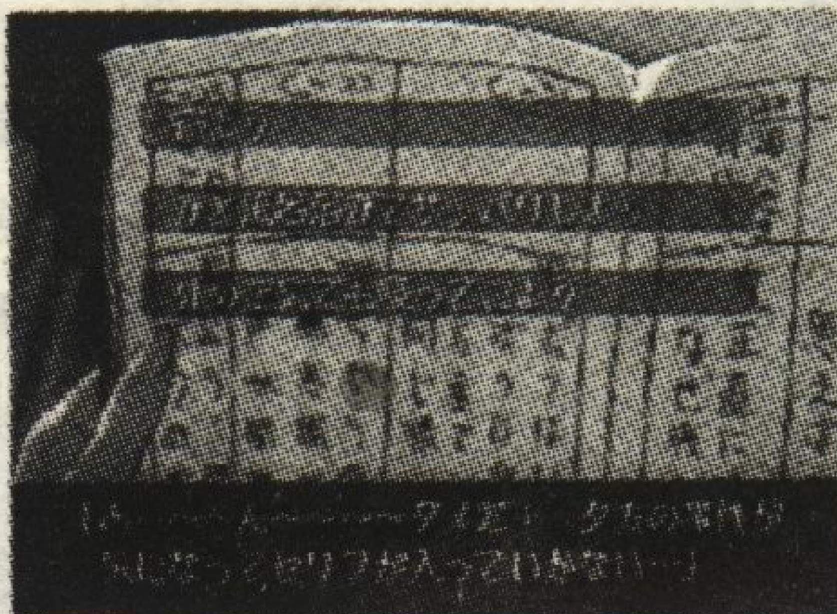
在废病院拾到的两枚写真让森崎医师想起美月的过去。

二重人格

美月其实有个叫真奈美的姐姐，离奇死亡的悲剧延续到美月身上。

对于达成率延伸烦恼的有效的“ダブルキャスト”小材料集

“ダブルキアスト”的故事攻略篇是上页的攻略中的一个段落。这页以SECOND PLAY之后为对象进行“让达成率上升的游戏”的玩法。首先在最开始要记住的是“达成率是看游戏中哪一个镜头”的参数。也就是说“看许多的结局＝达成率的上升”。特别是固执于一个结局上，大多只会进行少量的选项变化（逐个方式），所以在游戏回合数上不要指望着达成率的上升。





“正常结局”番外篇攻略的步骤



▶不胜酒力的翔子在不自觉中醉了。

虽然经常看到“GOOD”和“BAD”，但至今仍落不到“正常”结局……象这样的人却意外的有很多。实际上，6个“正常”结局全部必须在开始的地点选择番外篇（番外篇中本身不出现的人参照下面的参照栏）。在这里介绍的“与翔子的LOVE LOVE?”中开始描写的1个模式其“正常”只是些基本的短的谈话。但是出现的镜头无论哪种都不是在本篇（主干）中使用的部分，而且故事中的部分也是独立的（其中相当可笑的部分也是）。所以无论是提升达成率方面还是观看游戏的侧面都是重要的剧情部分，一定要玩玩试试。



◀酒醒后在无人车站的谈话提起了映研创办的理由。



▲深夜的快餐店，断断续续地会话……揭示着翔子性格优柔的一面。



▼告白的翔子面前飘飞着往昔的画面。

▲翔子为情绪感动而大声哭泣。HAPPY END?那么美月呢?

正常剧情由居酒屋的前面开始，这里高年级学生（刚田·园园）来约“再去一家!”，如果进入了翔子的剧情就选择“部长，我已经……”。这是番外篇开始的选择。这时如果要进入别的“正常”结局，就试着改变对高年级学生的回答。饮み会继续的话，之后主人公们会一家家地在好几家饮料训里呆下去。在哪个时候中止（或者一直到最后）呢，这是剧情分歧的关键。在第2家回去的话，变为与美月的会面剧情，在第3家回去的话，不用想等着让人吃惊的展开吧。在第3家回去时，有东西做响，觉得奇怪马上进行调查。这种调查模式也有几个种类，必须反复游戏。还有，因为进行的方法，会有回到本篇的（通常是与美月的会见镜头）可能。此时也可以让游戏按普通规则进行下去。



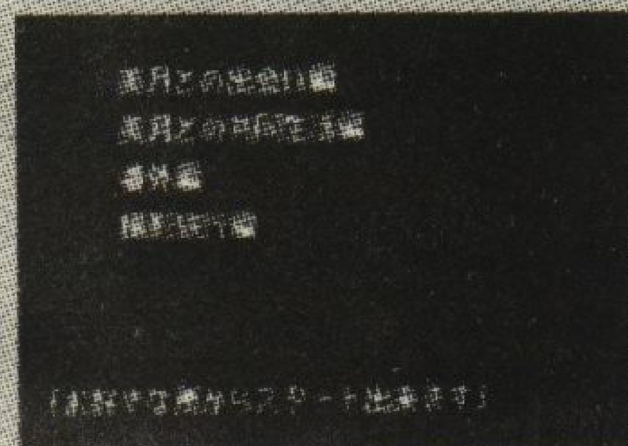
▲产生了番外编后，本编的选择支也有所不同了，故事背后的故事真相是怎样呢?

过关次数和达成率要素的完全介绍

在这里对SAVE、LOAD时和游戏过关时在表面上表示出来的，因“达成率和过关结局数”在游戏中引起的变化进行介绍。

开始地点的变化

如果过关1次的话（GOOD END），在开始时就可以选择“出会い篇”和“共同生活篇”。2次过关就会加上前面写的“番外篇”，一次过关＋达成率60%以上＋摄影旅行中的“寝る”选项的情况下，还会追加上“摄影旅行篇”。做一做吧。其中也有不知不觉中发生变化的情况，这样其中的疑问也就自然解开了。

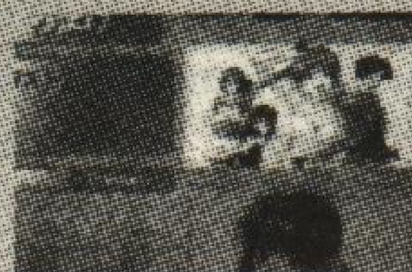


标题画面的变化

标题画面全部有4个种类，这里只是单纯地由看到“几个GOOD END”而变化的。另外，游戏过关后（GOOD END）可以看到的预告篇的电影镜头也因过关次数而增加。在电影院可以看到的电影也是同样的条件，按“拥抱季节”→“サンパギータ”→“雪割り的花”的顺序增加。

附加模式

全部（4个）“GOOD”结局看到了，并且达成率在80%以上时，在标题画面中会追加“附加”的项目。在这里可以看到美月等人物的画像和形象插图，可在高解像度模式下看。虽然条件有些苛刻，不过满足条件的话会看到美丽的CG集呀。



达成率的表示

在这个游戏中，输入→○←×↑○↓×，可以在画面左上表示出达成率的同时进行游戏。这样就可轻松确认达成率的上升了。

接下来是100%?

游戏过关时的达成率超过70%、80%、90%时，可以听到各自的“恭喜信息”。接下来如果达到100%的话……会是最棒的吗?

全部27种结局的概要与关键要点攻略的大介绍

在这一页上是对全部27种(!)结局的跟踪过程。阅读方法是在结局NO.～后面，左半方是故事梗概，右半方是关键点的攻略。对于过去见到过哪种结局很难确认，这也是"ダブルキャスト"的一个缺陷。把这个一览表做为一个目录，一个个的检查，达到全部结局就应该变得轻松多了。剩下的只是照看做了。

少女
Bad End 01

GOOD END

接近故事核心的结局群。虽然NO～数很少，但却是好的结局。基本上只要对美月尽心诚意达到这些结局也就容易些了。

结局	概要	关键要点
NO.1 ????	美月不但找回了所有记忆，而且发觉到对于主人公的爱情，是最好的结局。因过程原因，在最后部会有一些小的变化。	要点还要说是摄影旅行时的KISS。然后对于美月的事情要温柔对遥与二村也要完全信任，这样来解决事件。
NO.2 志穗	事件顺利解决了，但美月记忆的一部分却失却了。相当女性化的孩子生了下来，这是可爱的美月的结局。	与NO.1的不同之处是在自家中的KISS(未遂)失败了。旅行回来后，要为与美月处于更好的关系而努力。
NO.3 美月	事件解决了，但美月的记忆失去了。与NO.2不同之外便是连对主人公的恋爱之心也忘却了。	进行这个模式最大的要素还是摄影旅行之夜的KISS。如果不能成功的话，美月的爱情度也不会大幅上升。
NO.4 ????	事件的真相解开了，但主人公的奋斗全白费，美月的病情也恶化了。虽说是GOOD END，但在某种意义上是残酷的结局。	问题还是KISS。摄影旅行(可以KISS)和之后的自家(未遂)二者都未做到的话，这种结局的可能性就变大。

普通结局

在分类(RANK)上虽然是"普通"的，但无论哪一种都是完全与本篇独立的番外故事。6个全部是由番外篇开始，最开始玩时是看不到的。

结局	概要	关键要点
NO.1 翔子	正要由恶梦般的饮み会中退出时，摇会拜托你照顾醉了的翔子。最初只是没有所爱的两个人间的对话，但……。	在开始番外篇之后的选择项上可以选择回到家里。以后选择项没有了，并且展开与翔子的LOVE STORY。
NO.2 ????	饮み会归来时顺便去了店里却发现趴在桌子上睡觉的美月。这是二村与美月原本是恋人关系的，设定变化了的剧情。	应酬直到在第二家的饮み会，之后觉得困倦了就OK了。在美月与二村交往时，自己要积极的与美月说话。
NO.3 ????	这是NO.2派生的故事。这里二村与美月也原本是恋人朋友。与本篇同样，做为主演女角的美月。可以迎接到映研。	与NO.2的不同之外是二村与美月的谈话的伸裁不由自己来做。是二村因他自己的毛病就可以的剧情。
NO.4 ????	由不断地继续着的饮み会终于脱身了的主人公。在归路边的樱树下，发现倒着一个人……	对于饮饮み应付到第三家(最初是强制的)。然后要注意的是做出积极调查的姿态，在这个番外篇是很必要的。
NO.5 ????	NO.4派生的故事。主人公没有注意到樱树，在不见光的黑暗的道路上，却感到了一种的气氛。	最初的进行方法与NO.4同样。但是不要注意樱树，并且要对接下来发生的现象产生兴趣。完全是一种类型的剧情。
NO.6 ????	这也是由NO.4派生的。樱树与道路全都走过的主人公在某个公寓前，遭遇到了拥抱的一对。	同样，樱→道路两者都忽略。顺便提一下，第3家的饮み会后，仍然去喝酒的话，会因醉倒而变普通的开始。

BAD END

未得到解决就结束了，主人公死于非命…等，这是悲惨结果的"BAK"群。因数量与变化很丰富，为达到所有的结局，一个个地试试吧!

结局	概要	关键要点
NO.1 少女	在醉倒时主人公受到美月的照料。之后在快餐店里，若她生气被甩了……	要注意的是寻问スリーサイズ的事情。警察或医院的追击要让她的不安感在必要程度以上。
NO.2 ????	与NO.1的模式酷似，仍然是在快餐店主人公被甩了，但在繁华的街上又一次与美月会面了……	即使没听到スリーサイズ她也会生气。仍然是对于丧失记忆的人类伙伴，病院、警察是禁止说的。
NO.3 翔子	摄影旅行去的别墅中，夜里响起女子的叫声…也许是心理的原因，把在自己屋中睡觉的主人公当成了持刀的杀人鬼。	最大的原因是什么都不干夜里睡觉。之后不管女子的悲鸣。对于美月的冷淡也是原因之一。
NO.4 ????	由NO.3派生，听到女子的惨叫，在事故的房间前碰上了遥。结果，大家都以为是心理作用……	与NO3不同的是夜里听到惊叫后发生的事情。在翔子的房间前与遥的对话中，按"心理的原因"。
NO.5 ????	同样由NO.3派生。与遥一起调查发出悲叫的房间……!? 主人公急急忙忙冲进屋子。	调查翔子的房间之后，对于变热的门把手选择"被晒的"。虽然有些傻，不过这是一种结果剧情。
NO.6 ????	同样由NO.3派生。突然窜出火炎烧着了房子，主人公与遥遭遇了由房间中逃出迟了的刚田，于是真正的杀人鬼…	察觉到上面门把手的危险而回避了就可以。杀人鬼追过来的话，抛弃同伴的害怕程度对于这种结局来说是必须的。
NO.7 狂气5	由NO.3派生。由刚田的转机从而从馆中逃出的主人公和遥。但是放心也只是一瞬间，由燃烧的馆中出来的身影是…	在前面的杀人鬼接触时，把杀人鬼交给刚田对付，自己带着遥逃跑。结果变成由NO.3派生的大家的悲惨结局。
NO.8 ????	NO.3的派生。代替受伤的刚田，向杀人鬼挑战的主人公……。但是，其本来面目却是让人惊讶的!?	同样是在与杀人鬼接触的镜头，代替刚田自己来战斗就可以了。以上的6篇被概括为"集体屠杀篇"。
NO.9 かこひめ的寝屋	摄影旅行之夜，二村会来说话，这是"映研传说的剧情"的一个侧面…然后是诡异而扭曲了的二村的笑脸…他到底为何?	首先到达别墅时，与二村谈谈剧情。当夜再次谈过关于剧情的话后，否定他的谈话。
NO.10 杀人鬼	摄影旅行后，被佐久间叫出到废病院的主人公。但是在那里等着的是手持利刃的谜之人物。主人公的命运会怎样呢?	由"GOOD"结局派生的一种。与美月的关系达到一定程度之后在废病院选择"逃跑"的话，就易变为这种结果。
NO.11 真犯人(1)	摄影结束后在房间内进行试写会的主人公。在与美月两个人的房间内，正在摄影的主人公感到了一种不好的感觉。	关键是与美月的好感度不要上升过度。这是进行"GOOD"结局时易陷入的"BAD"结局之一。
NO.12 ????	在试写会的房间内，感到不妙的主人公，但仍然被瞬间的某人猛烈的一击而昏倒，最后主人公看到的是!?	由NO.11派生的。因摄影旅行时是否KISS而变化。在废病院得到照片的话，这不会是最后。
NO.13 ????	犯人的真面目暴露了，主人公们冲向屋顶。通对说服，犯人的态度变柔和了，主人公逐渐接近过去……	没有限定近似于"GOOD"。这是不满足之点是不要在最初的摄影现场调查坟墓。关于过关必须佐久间的帮助。
NO.14 姊妹	快要从房上掉下去的志穗，主人公拼命把他拉上来。然后，一口气……美月的人格显现，无理而失理的……	关于进行方法虽与NO.13相似，但严格说并不是派生出的。关键是在最后的房间选择时，不要选追随遥离开房间。
NO.15 ????	执着地追随着主人公的犯人，无路可逃的主人公指望着能从房子上面下去。然从背后通过来的犯人……	不要与美月好到一定程度，并且在废病院拿到的照片也不要给遥看。这是孤独地搜索的结尾。
NO.16 记忆	做为最后的手段，主人公选择了与犯人一同由房上跳下。但是即使事件解决了做为交换主人公失去的东西也太多了。	与NO.15相似的END，不同的是在摄影旅行中是否KISS。当然不可以与遥谈照片的事。
NO.17 真实…	真像……主人公在废病院受袭击后不久，美月与主人公又回到了和平的生活中。但是，所有的谜都未解开。	无论哪种过程方法中，在废病院与遥的一幕中选择：美月要看病"，就会到这种结局。

漫园

- 四格漫画廊
- 读者投稿选登
- 长篇故事连载
- 设定资料赏析
- 名作片头、结尾欣赏
- 动漫万花筒
- 闲情雅趣篇

责编/BLUE

四格漫画廊

▼2P的不同 ——作画 あじ・ちきん



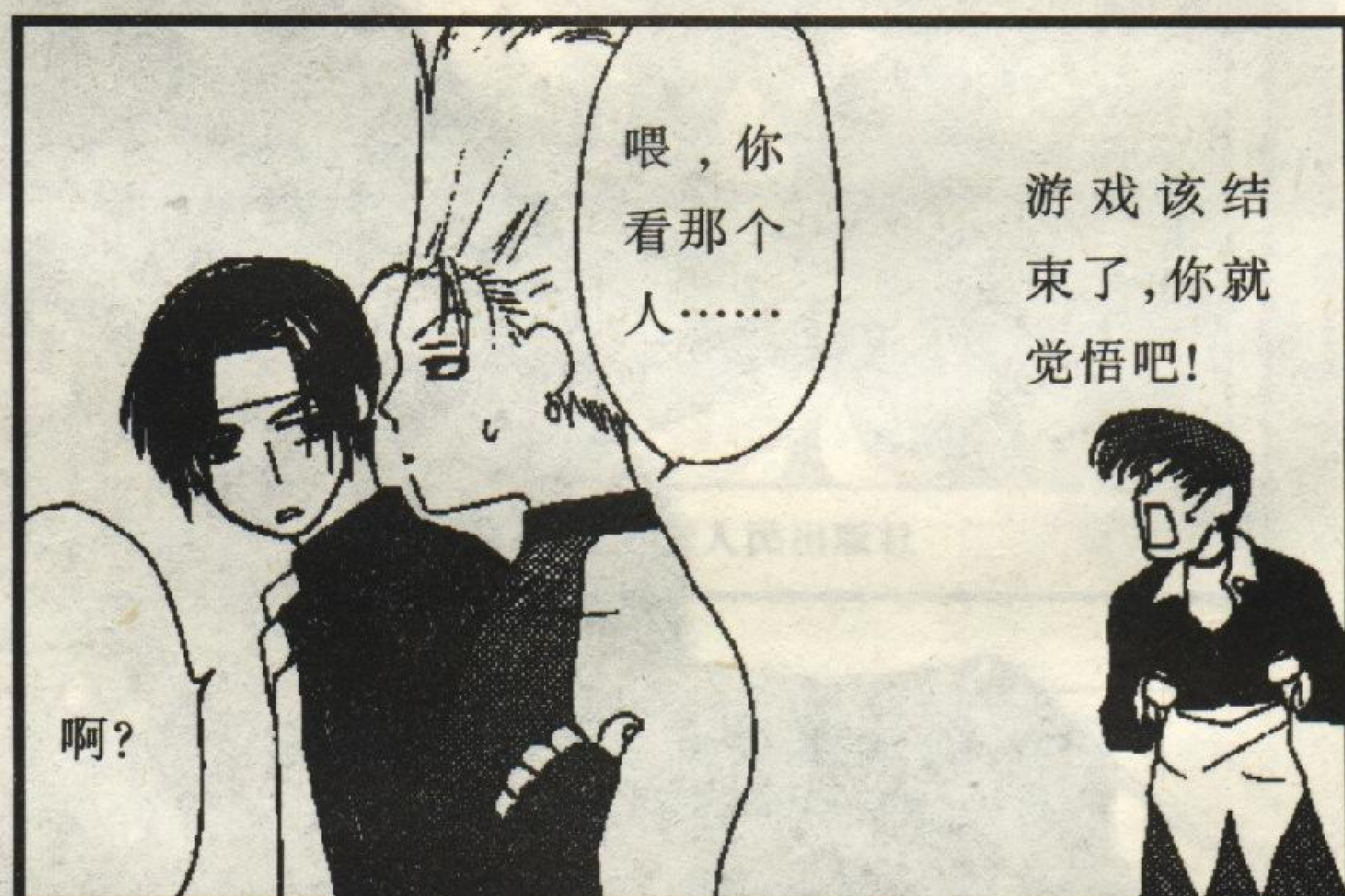






▶还剩下什么? ——作画 ハガリバー









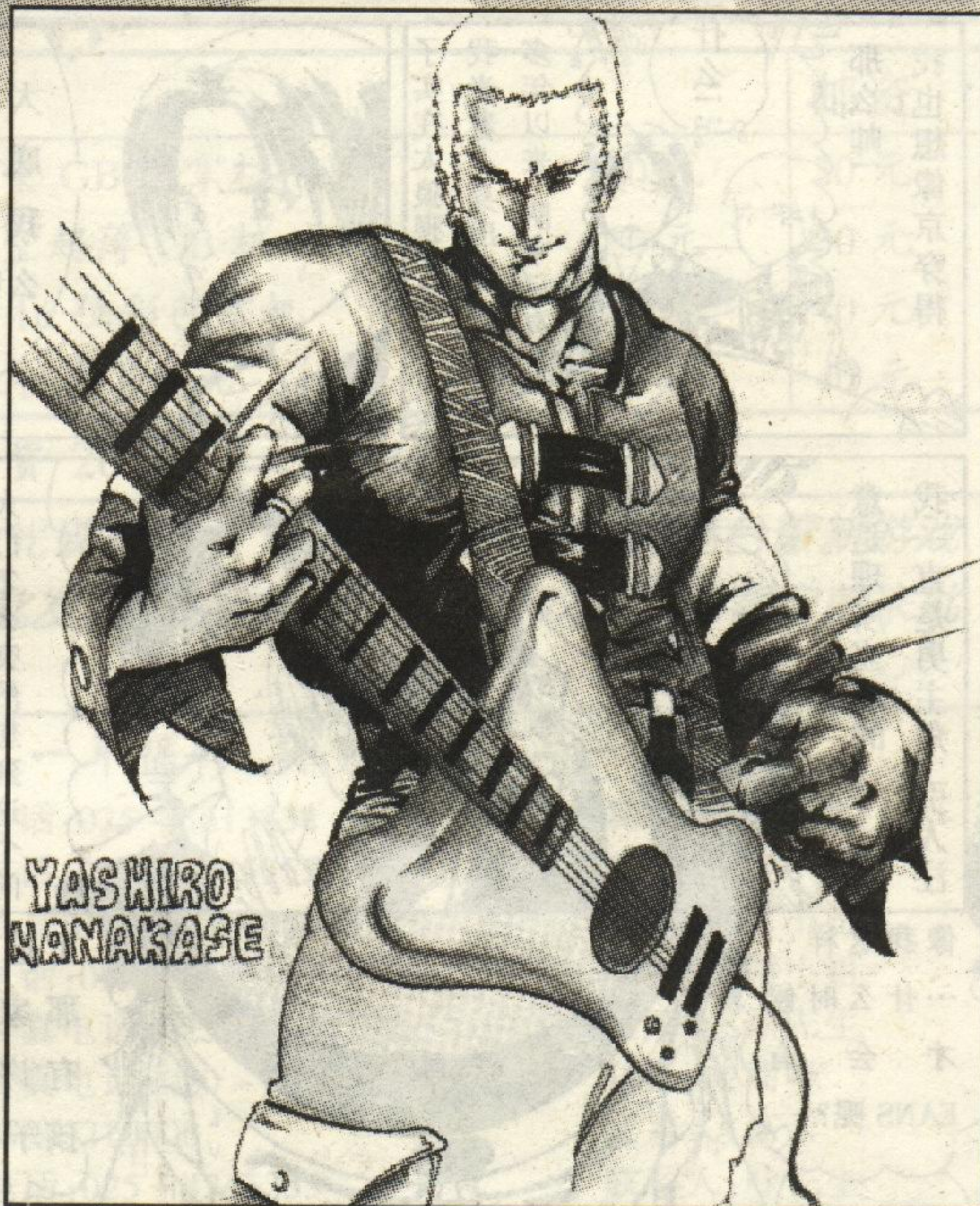
读者投稿选登



▲"格斗之王"之历届 BOSS

作者/石家庄　徐经纬

画面构图以及气氛的渲染都不错。"格斗之王'98"玩过了吗?画一张BOSS像寄来吧!



▲"格斗之王"之七枷社　　**作者/开封　祁瞻**

原画为彩稿,不能在彩页上登出实在是遗憾之极!笔触清晰简捷,很有水准!



▶"饿狼传说"之特瑞

作者/上海　陈健

网点纸的运用很熟练嘛,不过倒地的吉斯以及地面似乎处理得有些潦草!



◀不知火舞

作者/上海　宋雯燕

画面中人物神态十分可爱,背景以及头发的描绘都不错。缺点是衣纹和饰物稍欠考虑,希望你以后能多加注意。



▶"寄生魔种"之艾娅

作者/大连　火星人&土星人

是一幅两人合作的作品吧,感觉还算不错,但是女主角的头发能够描绘得细致些就更好了。此外,在构图方面应再讲究一些。

长篇故事连载


某咖啡店
东京新宿
请停一下…
想对京讲！
我有点事情
啊！？


为什么……
这么多年了，一直隐藏在心里，
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー&イラスト
藤井みほな


到对什
门想说呢?
大底我么
子实在太狼狈了！
我光着上身出战，样
多年以来，队中只有
什么！？
那么帅！
我也想像京穿得


题呢，京本来就很帅嘛！
大门怎么突然想到这个问
意是理所当然的。
我一直是男主角，引人注
可是，红丸也
那家伙有许多女
孩子喜欢。
像我这样…
…什么时候才会有
FANS 呢?
再也不想
这样了！
这恐怕也
是穿着性
感的缘故！


好痛苦呀！
到底是为什么呀?!
为什么我的命这么苦，
ぶ
わっ


むす
这时
在新宿附近
到东京来干什么呢?

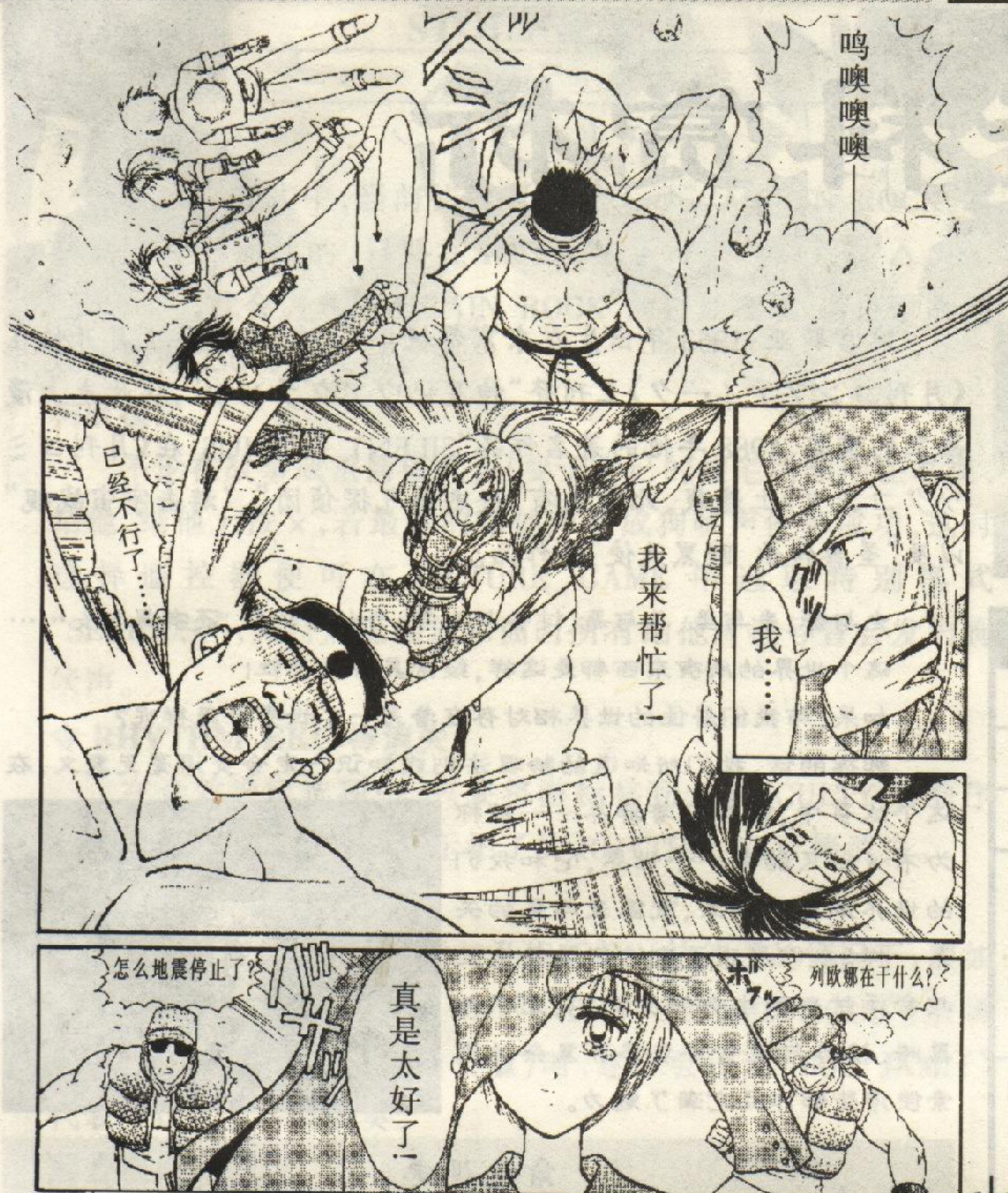

世界有意思吗?
列欧娜，外面的
うん


带列欧娜见见世面
不敢违背呀！
都是那个人的命令，
あの人


别忘了交给我们的使命。
这算什么使命!?
嗯


什么！
都厅算
建筑呀！
东京都厅是最高的









(未完待续)

“炎の不条理剧场”是一部搞笑漫画,我们平常所喜爱的角色在本作中被戏弄得狼狈不堪,恐怕这会使有些读者从感情上难以接受,但这毕竟仅是玩笑而已。四期以来,长篇故事连载一直刊登的是日本人的作品,本人真诚地期望能够尽快看到我们国人自己的作品!

设定资料赏析

动画&游戏

SILENT MOBIUS

人物设定:麻宫骑亚

SILENT MOBIUS 大事年表

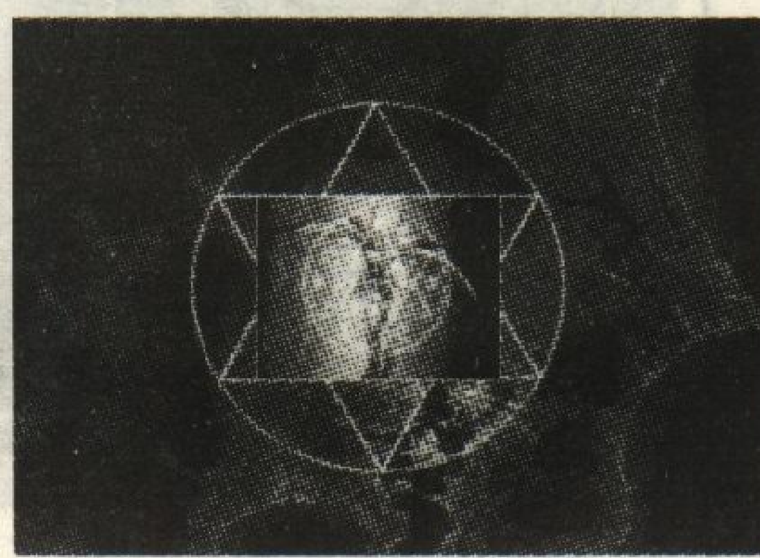
年代	发生事件
20世纪末	第一次大战
21世纪初	第二次大战
	在与妖魔(路西法军团)的战斗中,魔导士基凯鲁夫·利秋露死亡。基凯鲁夫在战斗中所使用的剑皇克路斯霍力那被封印在塔中。其后22年中,剑皇一直在等待新主人的出现。
A. D. 2006	香津美·利秋露出生。她继承了魔导士基凯鲁夫和巫由伽的血统,出生时便拥有超越常人的魔力。巫由伽将这种力量封印起来,使香津美像普通的女性一样长大。
A. D. 2023	拉莉·霞安创设对妖魔特殊警察组织——AMP(在TV版中是在2024年)。
A. D. 2024	香津美为看望重病的母亲来到东京,遭到妖魔的袭击,其母巫由伽为救香津美的命而进入妖魔的异次元。香津美为逃避妖魔的追击而与AMP相会并加入该组织。(TV版中,香津美是为了查出三年前神秘死亡的母亲的死因而加入AMP。)
A. D. 2026	香津美与剑皇克路斯霍力那结成"血之契约",成为剑皇的主人。
A. D. 2027	拉莉的妹妹罗莎出现,原来拉莉的出生还隐藏着秘密,她拥有神秘的力量。
A. D. 2028	拉莉就任属长,新科长则由矶崎真奈担任。
	在轨道升降机(四年前巫由伽与妖魔战斗的地方)附近出现了妖魔,香津美与变化为巫由伽外貌的敌人展开了战斗。
	香津美的恋人罗依提出结婚。
	连续杀人事件发生,基迪·法尼鲁受到怀疑。
A. D. 2029	罗依死亡。
	因罗依的死而深受打击的香津美下落不明。
	失踪半年之后香津美归来。
	12月31日AMP解体。
A. D. 2030	矶崎指示基迪和那魅前往香港,与魔导士凤及其弟子蓝青会面。
	罗莎在与香津美的战斗中败北。
	霞安企业100%掌握了警察机构,拉莉出任总帅。
	基迪、那魅以及蓝青一起回国。
	围绕基凯鲁夫过去的计划,AMP与邪界展开了最终决战。

麻宫骑亚:1963年出生在东京都板桥区。自1986年2月开始在《月刊コンプティーク》上刊登"神星记ヴァグランツ",从此走上漫画家的道路。1988年他的著名作品"SILENT MOBIUS"在《月刊コミックコンプ》上连载,此后又有"快杰蒸气探侦团"、"游击宇宙战舰"以及"圣兽传承 暗黑天使"等作品。

光与影、表与里、善与恶、过去与未来、开始与终结,还有男与女……这个世界的所有东西都是这样,经常具备两面性!

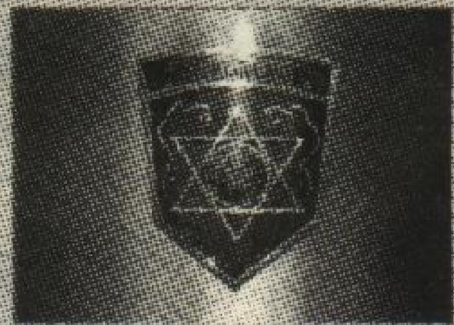
如果,与我们居住的世界相对存在着另一个世界会怎样呢?

那样的话,我们所知道的物理法则或知识一定会变得毫无意义。在这个故事中,就存在着邪界——被称为ネメシス的另一个世界,它和我们的世界间具有联系,就像表与里的关系一样。本作展现了在这样的舞台上与命运抗争而生存的女性们,光明与黑暗、情感与理智等众多而复杂的因素使得整部作品充满了魅力。



角色设定

公元2024年,针对来自异世界的侵入者妖魔(ルシファーホーク)而秘密组成了特殊警察ATTACKED MYSTIFICATION POLICE DEPARIMENT,通常称为A·M·P(アンプ)。构成队伍的是7个具有各种特技的特殊人员,她们便是本作中的主要人物。



人物设定欣赏







香津美·利秋露



基迪·法尼鲁



蕾比亚·玛贝丽克



彩弧由贵



矶崎真奈



拉莉·霞安



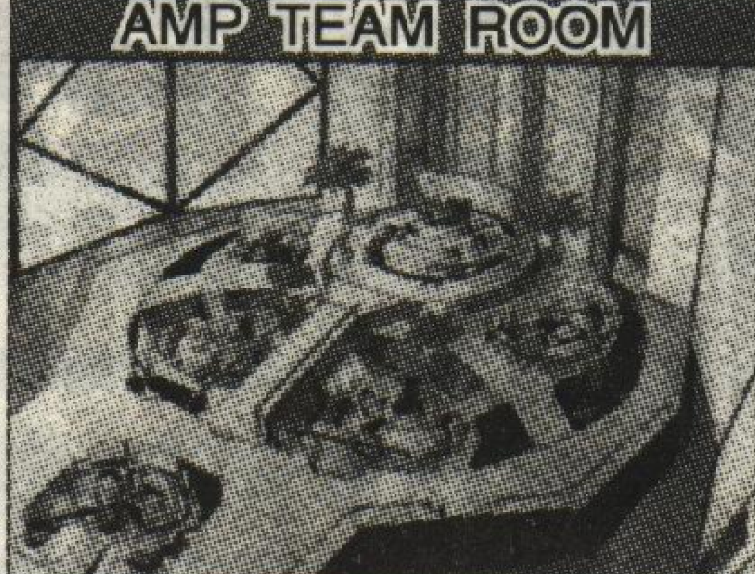
暗云那魅

设定资料欣赏

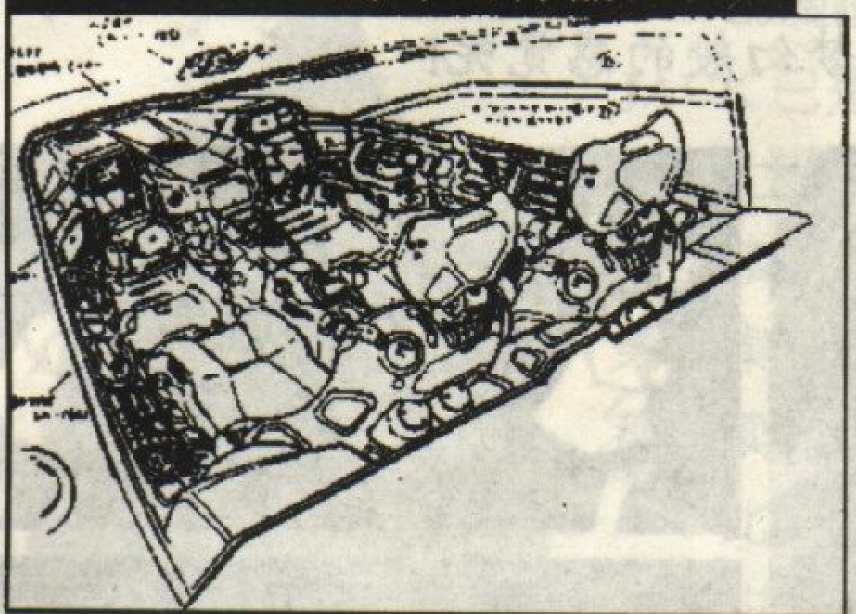
万能指挥战略机

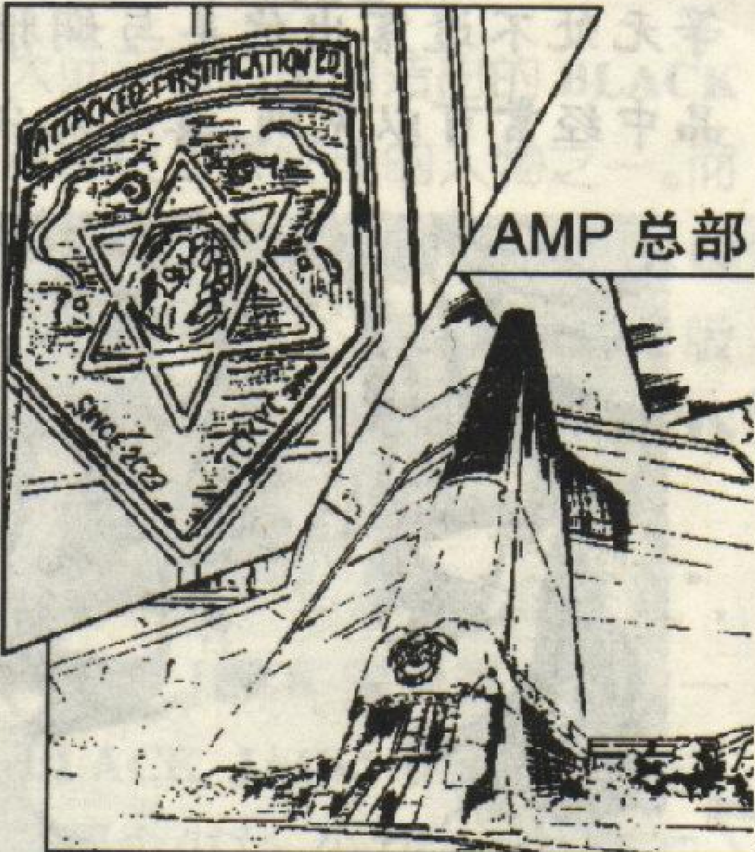


AMP TEAM ROOM



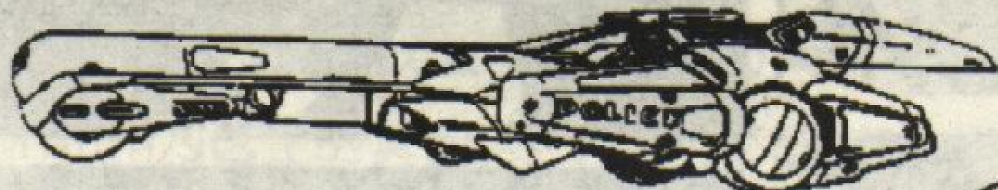
AMP 战斗飞行器

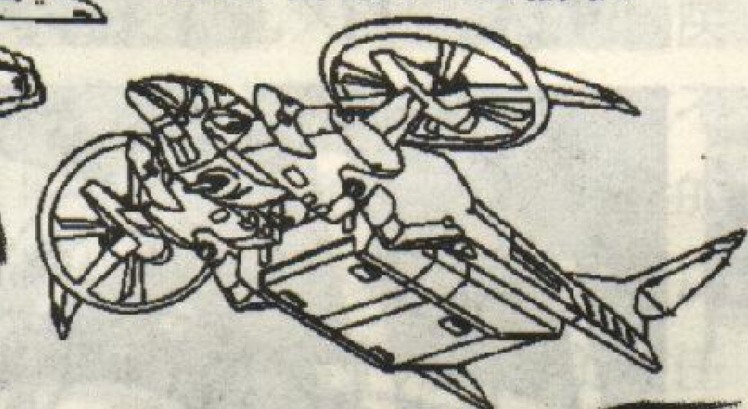




AMP 总部

高机动追踪、战斗飞行器





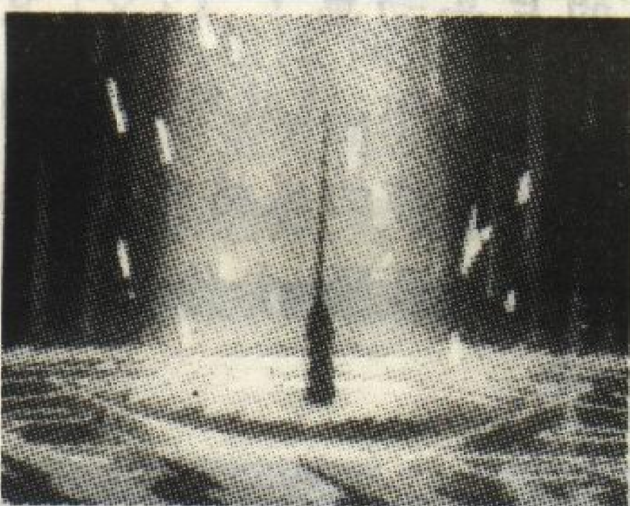
特殊警察用运输机



剑皇克罗斯霍力那

巫由伽遗留的短剑

附:TV 版第一话故事欣赏



天空被浓密的乌云所笼罩,刺骨的寒风呼啸着吹过……

在夜空中可以看到血色的月亮,在它的下面则是一半已变为废墟的新宿高层楼区。

在半环型的都厅大楼前面布有一个魔法阵,阵中央屹立着一位魔法师,他正在大声咏唱:

"天空的守护神啊,天空的星星、雷啊。现在请再一次赐与我们力量吧。渐渐扩大的十字变成打开复仇之门的力量吧!以基凯鲁夫·利秋露的名义,成为奉献给天空的神圣的锁链!关上吧,天空之门!!"

黑暗中迸发出光芒,好象要把地球吞噬似的扩展开来……

日后,这件惨烈的决斗被称为"silent crisis"。就这样,23 年的时光过去了。

2024 年 4 月

在月光明朗的太平洋上空飞行的大型客机上,乘客中只有一名年青的女性显得与众不同。

表情忧郁的她从刚才就一直看着窗外广阔而漆黑的夜空。

在朦胧中,她梦见了从未见过面的亡父的身影。那个身影渐渐被包围在光芒中消失了。

"父亲!"她叫喊着醒了过来。

男乘务员送来了镇静的饮料。

她喝了一口饮料,打开了在膝盖上的盒子。盒子中放有一把设计得很奇怪的短剑。

这是 3 年前逝世的母亲的遗物。

现在,她前往东京为的是要会见知道母亲死亡真相的被称为拉莉·霞安的人物。

少女的名字是香津美·利秋露,她正是大魔导士基凯鲁夫的女儿。

妖魔(ルシファーホーク)

因大气污染而不断下着酸雨的东京,由于没有秩序的城市归划以及人们无休止的欲望使得城市过度扩大,为了能够容纳增加的人口建起了高耸入云的高层建筑群,这里简直是一片混沌。

在这个城市中,近几年来发生了被认为是来自异空间的未知生命体捕食人类的事件。

简直是吃人鬼的它们被称作妖魔(ルサファーホーク),这些妖魔的存在对于一般市民还是一个秘密,而对于具有超人智力的妖魔,以现存的警察力量是绝对无法应付的。于是,终于产生了对付这种事态的特殊警察 A·M·P。创立者是个叫拉莉·霞安的女性,其成员则大多是拥有特殊能力的少女。

今天,夜里在街上的某个角落发生了妖魔所引起的杀人事件,为了追查,A·M·P 展开了行动。

サードアトラクション

在犯罪现场,A·M·P 的运输直升机强行着陆,并向机动警察提出资料和指挥权的转让。正在此时,成员由贵凭借预知能力感觉到了某种异常。

空间扭曲,妖魔出现了。A·M·P 的成员们立即应战,基迪使用枪械,那魅则投出护符,他们相继击中了妖魔。

同时,在警察本部,依 A·M·P 的指挥者拉莉和其助手矶崎真奈的动议而召开了会议,议题是对魔组织 A·M·P 的权限扩大与确立,但是来自民间企业团体干部会的成员却对此持否定态度。

对于这些缩手缩脚的干部们,真奈显得有些气愤,反到是拉莉表现得十分冷静,她小声对真奈说:"现在还不要泄露香津美·利秋露的名字,她将是我们战胜恶魔的希望"。

被袭击者,香津美·リキュール



妖魔与 A·M·P 的战斗仍在继续,此时占优势的是妖魔一方。但是,妖魔突然停止了战斗,从原地飞离,只剩下惊诧的 A·M·P 成员。

过了不久真奈下达了紧急指令,她要手下要不惜一切代价保护一个名叫香津美·利秋露少女的安全。

妖魔的目的是香津美,它们对香津美乘座的客机发起了进攻。

在东京湾的填埋地,由于妖魔的攻击而坠落的客机燃烧着火焰,火光将夜空映成了红色。

在火焰中站立着唯一的生存者——香津美,她奇迹般的生存下来,但在她的面前出现了妖魔。

妖魔放出的触手卷住了香津美。

在香津美的意识逐渐消失的时候,基迪等及时赶到将妖魔的触手击断,香津美获救了,但是妖魔却并没有因此而退却。

宿命的血被解放的时候

围绕着香津美的争夺,填埋地变成了战场。

阴阳师那魅投出去邪气的若水,超能力者由贵则负责预测计算妖魔的移动地点,而依据预测地点发起攻击的则是蕾比亚,此外基迪则依据指示投出小型**プラズマ**发生器。这就是 A·M·P 的总力量。但是,妖魔的实力却远远在她们之上。

A·M·P 渐渐处于劣势。

这个时候,他们听到了对香津美说话的声音,那是其亡母巫由伽的声音。

"你有力量,那种因命运的缘故而被封住的力量……拿出勇气来,香津美!要相信,拿出勇气来……觉醒吧,香津美!"

香津香在无意识中拿起了短剑,从短剑中放出了光芒,然后她开始吟唱咒文,然后将剑劈下……

封印被解开了!

第 7 位 A·M·P 队员

被光芒包围的妖魔消灭了,茫然无主的香津美像被切断连线的木偶一样跪在地上。

她理解了自己被安排的宿命了吗?她慢慢地拾起掉落在地上的短剑,眼泪则不由自主地流了下来。



"妈妈……妈妈……"

东方的天空泛起鱼肚白,早晨的太阳开始上升。

全员的影子在地面上不断延长,能听到的只有香津美的呜咽。

打破沉默的是着陆的大型直升机。

从中出现的是拉莉和真奈的身影。

拉莉慢慢走近香津美,平静地说:"香津美·利秋露,你终于来了。我们 A·M·P 欢迎你。"

"A·M·P……"听到这句话的香津美不断重复着这个还不熟悉的单词……



SILENT MOBIUS 的 TV 版在日本已放映至第 25 集,PS 版的游戏"SILENT MOBIUS～泰坦尼克号"也将于 10 月推出

名作片头、结尾欣赏

动画片 （片头）

CLAMP 学园侦探团

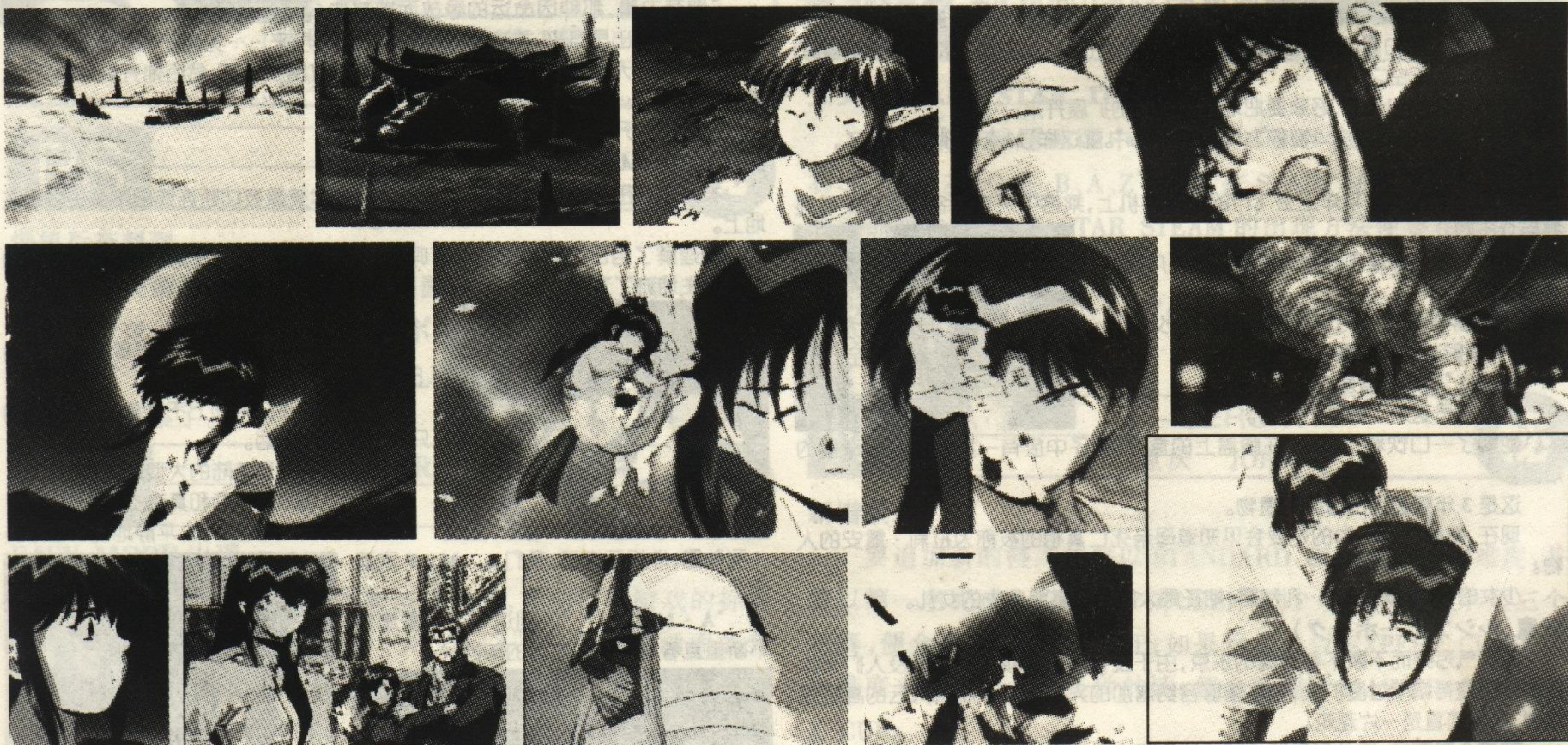
在主题歌轻松愉快的旋律下，片头画面也跳跃般在观众眼前闪过。虽然时间短暂，但已可充分体会到本作所要营造的气氛。CLAMP 华丽的画风在片头里也得以体现，人物的衣着、动作等无处不透露出优美与娴雅。飘飞的花瓣在 CLAMP 的漫画作品中经常可以见到，真有几分梦幻般的感觉呢！



游戏 （片头）

3×3 只眼 转轮王幻梦

已经很久没有看到如此赏心悦目的片头动画了，《3×3 只眼》作为著名的动漫画作品已广为青少年所熟知，这就给游戏的制作带来了一定的困难。究竟怎样才能体现原作的风格呢？这恐怕是所有改编自动漫画的游戏所面临的共同问题。本作片头剪接自然流畅，画面清晰艳丽，绝对值得一看。



动漫万花筒

怪医秦博士(又名BLACK JACK)

OVA 版 vol. 7 白色的正义



由漫画大师手冢治虫创造出的 BLACK JACK 已是漫画史上最经典的人物之一。而"秦博士"的 OVA 版则以优美的画风和玄妙的故事争服了无数的观众。算起来 OVA 版第六集推出已是两年前的事情,许多 FANS 都对续篇充满了期待。

此次的第七篇被命名为"白色的正义",内容讲述 BLACK JACK 接受委托去为一位少女治疗。BLACK JACK 来到中东某国,在这里见到了那个少女,少女名叫卡莎莉,靠打工为生。BLACK JACK 在极为恶劣的条件下,凭借自己高超的医术和作为医生的真诚,终令手术获得成功,挽救了卡莎莉。卡莎莉感激不已,她在给未婚夫白拍子的信中不自禁地流露出对 BLACK JACK 的钦敬之情。白拍子看信后妒意顿生,他本身也是一名外科医生,于是便决心想尽办法来否定 BLACK JACK 的医疗方法。根本不知医生的责任感为何物的白拍子在与 BLACK JACK 的交锋中会有怎样的表现呢?所谓"白色的正义"究竟指的是什么呢?这一集着重于描绘人与人之间感的冲突纠葛,细致入微之处比前六集尤有过之。

附:vol. 1:流水、基亚玛拉病的男人
vol. 2:送葬游戏
vol. 3:玛丽亚的勋章
vol. 4:拒食、两位无照的密医
vol. 5:圣美利达的猫头鹰
vol. 6:恋姬、雪夜物语

STAFF
原作/手冢治虫 监督/出崎统
作画监督/杉野昭夫
BLACK JACK/大家明夫

在梦中相逢



女主角潮崎渚 22 岁,性格温柔,是公认的美女。她现在是幼儿园的老师,因为长期处身于女校的缘故,渚对和男性交往有一种厌恶感。

男主角马斯夫现年 24 岁,始终形只影单,未能找到心目中的女性。种种麻烦事总围绕着他,平淡无奇的日子使他已近乎麻木。

一个雨天,在路口马斯夫不小心将书失落在地上,正巧被经过这里的渚拾到。马斯夫在接过书时根本没去注意面前这个少女,甚至连对方的名字都没问,两人便匆匆分首了。马斯夫从算命者处得知,自己注定将一生没有恋人,没有婚姻,听了这一恶耗,他整个人都像被掏空了!



数日后,马斯夫又一次与渚相遇,这次是渚目睹了他在泥泞中寻找钥匙的狼狈情景。渚原本受到女校生活的影响,不仅对男性无动于衷,而且还有洁癖,为此她常受到朋友们的戏弄。但是,当她看到马斯夫的身影时,心中似乎有了异样的感觉。这一天依然什么也没发生,马斯夫与渚互通姓名后又分手了。

事有凑巧,正当马斯夫已快将渚从自己的记忆中抹去的时候,他得知渚的亲友矶边波子竟与自己在同一会社工作。从波子那里,马斯夫打听到渚工作的幼儿园。他立刻前去拜访,并由此了解到渚与自己有着许多相同的地方。为了能多知道些有关渚的事情,他谎称自己是某个想加入幼儿园的孩子的父亲,渚相信了他的话。于是两人就这样开始了交往,一出描绘普通男女恋情的喜剧故事也便就此展开!



STAFF
监督、主要角色设定/わたなへひろし 脚本/时村尚
作画监督/大木良一 渚/金月真美 马斯夫/结诚比吕
矶边波子/松本梨香 浜冈美帆/小西宽子

横滨办货纪行

vol. 1 第 1 话:午前 2/2
第 2 话:午前 1/1
第 3 话:ナビ
vol. 2 第 4 话:雨后
第 5 话:微风吹过
第 6 话:ヨコスカ巡航



故事的舞台是未来的横浜,那时由于水位上升,许多现在横浜周围的土地已沉没在水下。在横浜的海边有一家小小的咖啡屋,经营者是名为卡菲・阿露法的少女(实际上是机器人)。由于这里少有客人的缘故,阿露法谈话的对象也只有附近加油站老伯的孙子高广而已。阿露法平常会到横町布内去买些咖啡豆,闲暇时则可欣赏四周水鸟嬉戏的优美风景,悠闲的日子就这样一天一天过去了……



但是,所有的平静都因一位名叫柯柯妮的机器人少女的到来而结束。她给阿露法带来一个邮包,其中有邻国的一台小小型照相机以及咖啡店老板给阿露法的留言。留言中说:"我还要过一段时间才会回来,你应该到外面去走走看看。或许对你来讲,十年和一天没有太大区别,但毕竟有时会感到寂寞……"阿露法被这段话中所流露出的温情所感动,她决定用那台照相机去拍摄横浜美丽的风光。与此同时,通过与柯柯妮的交往,两位机器人少女之间萌生了友情。

不知各位在看过上面的故事介绍后是否会觉得平淡,其实"横浜办货纪行"在日本人气度极高。看看 NEW TYPE 杂志广告页是怎样形容本作的吧——风之声、水之辉、空气的低语!从中我们不难看出其风格所在,或许在看多了打打杀杀之后,人们终于发现安详的自然之美才是最最宝贵的。

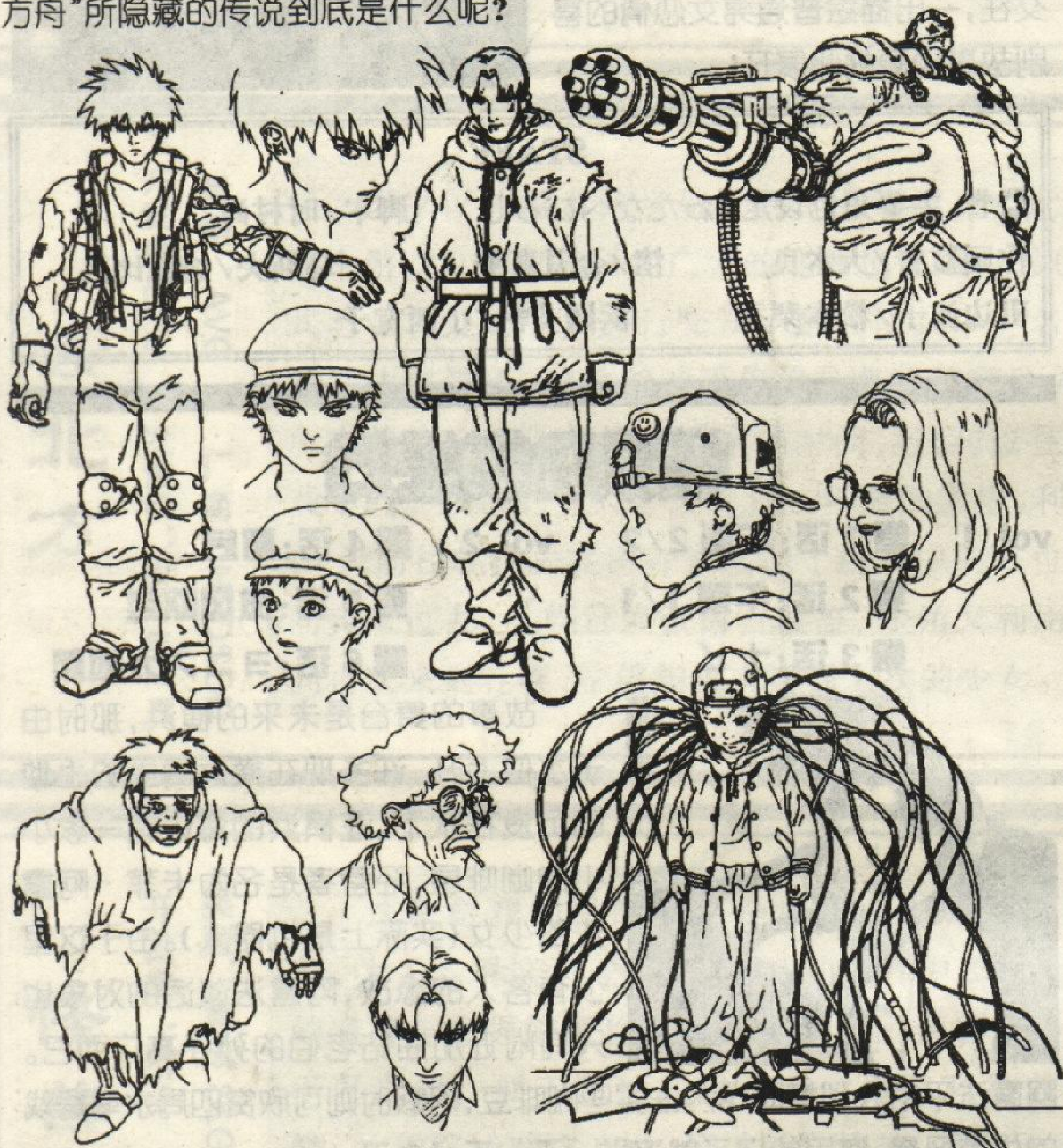
STAFF
原作/芦奈野ひとし 构成、监督/安浓高志
角色设定、作画监督/山形原史 美术监督/加藤浩
阿露法/椎名碧 柯柯妮/中川亚纪子 高广/陶山彰史

SPRIGGAN



世上存在着一个以超能力为武器与人类的敌人战斗的秘密组织亚加姆，在这组织中有一班相当活跃的特殊工作人员，他们被称为“SPRIGGAN”，而在“SPRIGGAN”是NO.1的就是主角御神苗优。他和同伴在土耳其的山上发现了“诺亚的方舟”的封印，但在这时，由美国防卫军运送到来的机械化小队和拥有超能力的神秘少年麦克杜加尔却阻挡着他们，于是一场为争夺“诺亚的方舟”而引发的战斗便展开了。在故事中，主角御神苗优等人要与超乎想像的敌人进行生死决斗，而另一方面，“诺亚的方舟”所隐藏的传说到底是什么呢？





STAFF

总监修/大友克洋　原作/たかしげ宙·皆川亮二
脚本/川崎博嗣·伊藤康隆　作画监督/江口寿志
御神苗优/森久保祥太郎　辛/子安武人　麦克/相ヶ瀬龙史

天地无用（剧场版）

真夏之夏娃



祭祀亡母当日，遇见未来的女儿麻由华便是“真夏之夏娃”的主题。无疑，麻由华是本剧场版的主线发展人物，可是，因麻由华的出现，魉呼和阿重霞的演出也显得更为突出。一方面争夺谁是麻由华的母亲；一方面则要阻止麻由华亲近天地，这使得魉呼和阿重霞两位人物的性格得到十分突出的表现。新作中，在麻由华以及旧人物魉呼、阿重霞的冲击下，“真夏之夏娃”会为众人带来怎样的惊喜呢？而被鹫羽精密验证后，证实拥有天地遗传因子的麻由华回到过去的目的又是什么呢？



“天地无用”系列是由OVA版开始的，当时的魉呼和阿重霞这两位角色都已深入人心，并使“天地无用！”这部作品越来越受欢迎，此后又不断地推出许多新系列并加入了新角色。但是，由于多姿多彩人物的加入使得魉呼和阿重霞这两位关键人物已不像以前那么引人注目。为了再度令她俩成为关注的中心，今次的新剧场版将会加强对魉呼和阿重霞的描写，以使这对“活宝”再度大显威风，相信这也正是所有“天地”迷们所期望的！



STAFF

监督/木村哲　角色设定&作画监督/长野伸明
脚本/长谷川菜穗子　美术监督/胁威志
天地/菊池正美　魉呼/折笠爱　阿重霞/高田由美
砂沙美/横山智佐　麻由华/岩男润子　清音/天野由梨

支配者的黄昏



新宿在原因不明的光芒的包围下毁灭了，政府立刻将该地封锁起来。三十年过去了，在重新建起的新新宿活跃着一位名叫紫扰津那美的私人侦探，他和助手澄枯及美女桔静香一起专门承接猎杀鬼怪的工作。事实上，津那美正是自太古以来便与人类的天敌“鬼之一族”战斗的“守护者”的后代。为了救助遭到凶暴恶鬼追杀的静香，津那美在魔都、歌舞伎町中展开行动。其后他见到了暗黑街的支配者高宫以及其属下的晃龙、西龙兄妹。

本作画面极为华美，尤其是主人公津那美魅力十足，他可自由操纵火炎魔法，能够飞出成层圈与恶鬼进行对决，其形象令人联想到堕天使路西法，总之是那种令人难人忘怀的角色。此外，晃龙、西龙兄妹以及总用假面掩盖真实容貌的高宫等都个性鲜明，充分显示了本作在人物刻划方面的绝大成功。



STAFF

监督/新房昭之　脚本/浦烟达彦　美术监督/南乡洋一
角色设定&作画监督/阿部恒　紫扰津那美/关俊彦
澄枯/石丸博也　静香/高乃丽　高宫/加藤精三·高烟淳子

燃烧吧！EXCEXX



在消费税的税率上升了**17%**的**202×**年，新东京市的贝依地区成为新的观光盛地，世界最高的（全高**999**米）新东京塔就耸立在这里。在该塔落成仪式举行的过程中，一个名为“晓之阳炎”的恐怖集团突然出现，并将东京都知事以



及在场的各界名人掳为人质囚困在展望室中。他们要求政府释放服刑中的同伙并且支付十亿日元的活动资金，此外还要提供逃跑时使用的三架大型直升机。

既要避免流血事件的发生，又要将事件尽早解决，警察的威信与颜面受到了从所未有的考验，警察厅长官为此万分苦恼，最后只有出动特殊小组"WARRIOR"并将所有希望寄托在他们身上。

在新东京巨大的警察机构"POLICE TOWN"内部，有一支专门处理普通警察无法对付的凶恶事件以及各种神秘悬案的部队，其成员总共有六人，"WARRIOR"便是其代号。他们从长官处直接获得报酬，并可使用各种手段来解决问题。以下，便是其成员的介绍：



主人公名叫甲子园利绪，是POLICE TOWN搜查一课的勤杂人员，而实际上她却是格斗技的高手，对她来讲金钱要比正义重要得多，为此基本上没人愿与她交往。

神宫真弥，SWAT部队所属的射击高手，她给爱用的枪械都起了名字，是个不折不扣的枪痴。

鸣尾裕治，队中唯一的男性成员，是交通机动队员，机械操作水平天下无双。

丽莉卡·艾贝托，情报通信课勤务。她是大财阀的千金小姐，同时也是天才的电脑高手。

南贝露，隶属科学开发部，热衷于各种发明，是个疯狂的科学家。



川崎麻希，"WARRIOR"的领导者，在其美丽的容貌以及沉着冷静的行动产后似乎还隐藏着什么。

本作就是这样一部描绘近未来警察与罪犯斗争的动作类动画片，虽然主人公多为美丽的少女，但其火爆程度却丝毫不弱！

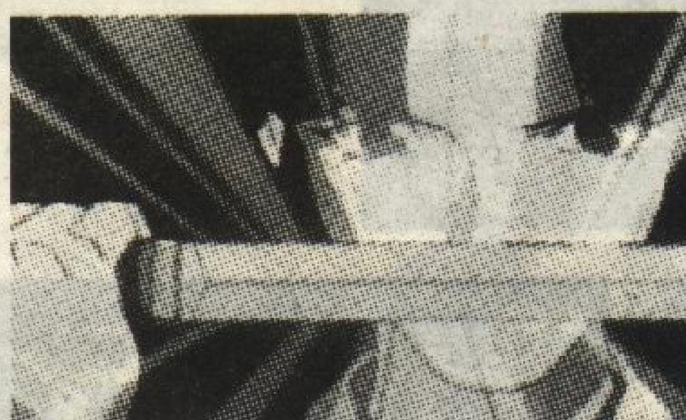
STAFF

甲子园利绪/今井由香	神宫真弥/冈本麻弥
鸣尾裕治/置鲇龙太郎	丽莉卡/丹下樱
南贝露/天野由梨	川崎麻希/金月真美

魔界转生



根据山田风太郎著名小说改编，O-VA版共分四卷。故事讲述将魂魄卖给恶魔的森宗意轩用秘术"魔界转生"令在岛原之乱死去的天草四郎时贞复活，其他复活的人还包括了宫本武藏、荒木又右卫门等魔性化的剑豪，他们的目的是向德川木府复仇。这一阴谋最终惊动了柳生十兵卫，他与众多的敌手展开了壮绝的死斗。



STAFF

原作/山田风太郎	监督/浦田保则	角本/伊达宪星
角色设计/羽山贤二、佐藤敬一	柳生十兵卫/玄田哲章	
天草四郎时贞/置鲇龙太郎	森宗意轩/纳谷悟郎	宫本武藏/阪条

COWBOY BEROP



在西历2022年，人类利用新发现的宇宙特殊空间"GATE"终于可以在星际进行航行，利用这个"GATE"航行速度比用光速还要快，人们能够到附近的太阳系探索新的生存环境。可是，在开发这"GATE"的期间，却存在着一个重大缺陷。在测试中，月球的"GATE"发生故障，结果使地球受到毁灭性的打击，从天上坠下来的月球使北美三分之一的地区形成了一个巨大的陨石坑，从此地球的轨道改变，空气严重污染，有超过半数的人口消失，余下的人有部分到地下都市或避难所避难，不过这些地方也不能说是绝对安全。另一部分人则打算离开地球，移居到火星，可是有能力移居火星的人毕竟是少数，有些人为了离开地球，只好以在宇宙工作为条件，从此一种新的历法——宇宙历开始使用。至于"COWBOY BEBOP"的世界就是在这事故发生后的两个世纪，人们在不同的惑星生活，一切都处于混乱之中。





人类生活的区域再也不局限于地球，终于可在广阔的太阳系中无拘无束地生活，但也因此造成了管理方面的缺失。各种犯罪行为四处蔓延，警察并不能有效应付，其结果使导致了赏金猎人的产生。故事中的主角斯派克·斯帕休与其死党杰特·布莱特乘飞船BEBOP号在宇宙中为了追求金钱而开始旅程，途中他们遇到了各式各样的人、事以及新的同伴。

该作品共分13话，此外PS版也推出过根据"COWBOY BEROP"改编的游戏。

STAFF

原作/矢立肇	监督/渡边信一郎	角色设定/川元利浩
机械设定/山根公利	故事构成/信本敬子	
斯派克/山寺宏一	杰特:石冢运升	飞/林原惠美

罗德斯岛战记

英雄骑士传(TV版)

麻莫帝国妄图以恐怖势力统治罗德斯岛，各国纷纷为阻止麻莫而奋力抵抗。在激战期间，暗黑魔导师巴格那特正在筹划一个更为阴险的阴谋，这就是令邪神卡狄斯复活。不过，为何他要令象征破坏与死亡的邪神复活呢？一旦邪神复活，一切生命将荡然无存，麻莫所能得到的也只是一个死寂的孤岛而已。

掌握着本次令邪神复活关键的就是受命运所摆布的少女——小妮丝。原来在她的体内寄居了昔日想令邪神复活的巫女——娜尼露的灵魂。如果娜尼露的灵魂醒觉并支配了小妮丝的躯体，她就会从圣女变成令邪神复活的巫女。到底斯帕克和潘能否制止这个阴谋呢？罗德斯岛的命运又将如何呢？

本作在日本目前已放映了27话。

STAFF

原作/水野良、夏元雅人	监督/高本宣弘	
故事构成/长谷川胜己	角色设定/そえたかずひろ	
斯帕克/野岛健儿	妮丝/石桥千惠	丽芙/坂本真绫

闲情雅趣篇





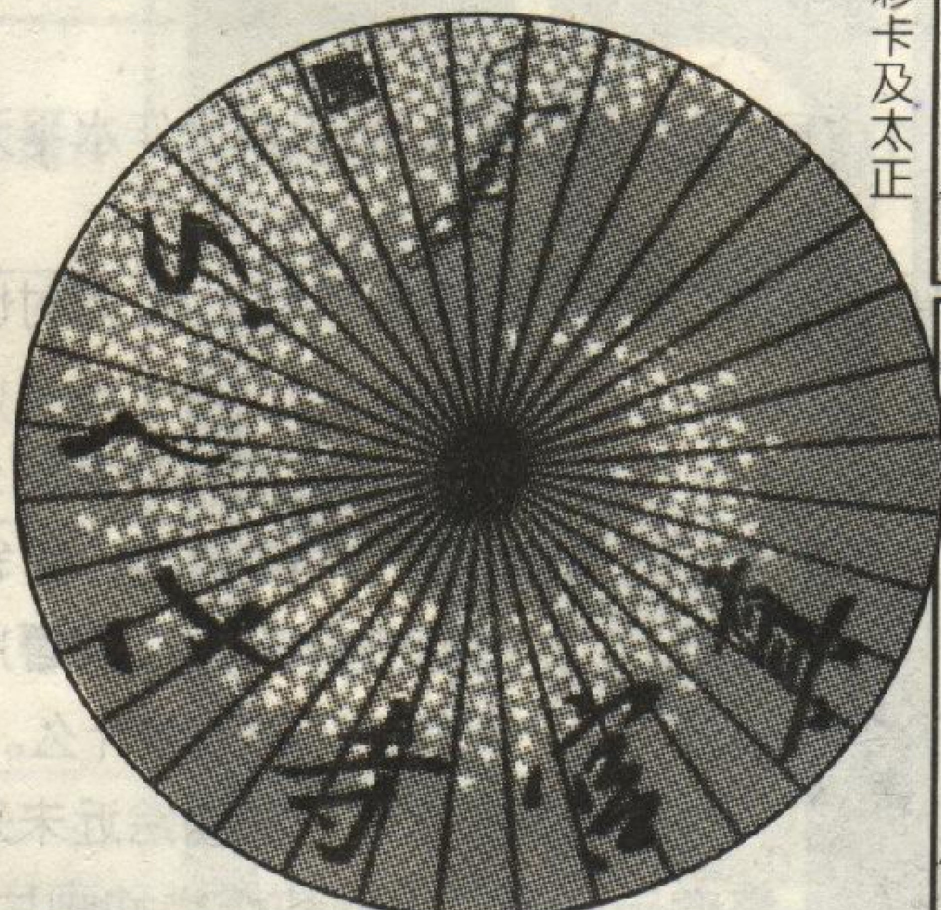

◀▲三一万能侠的手办。



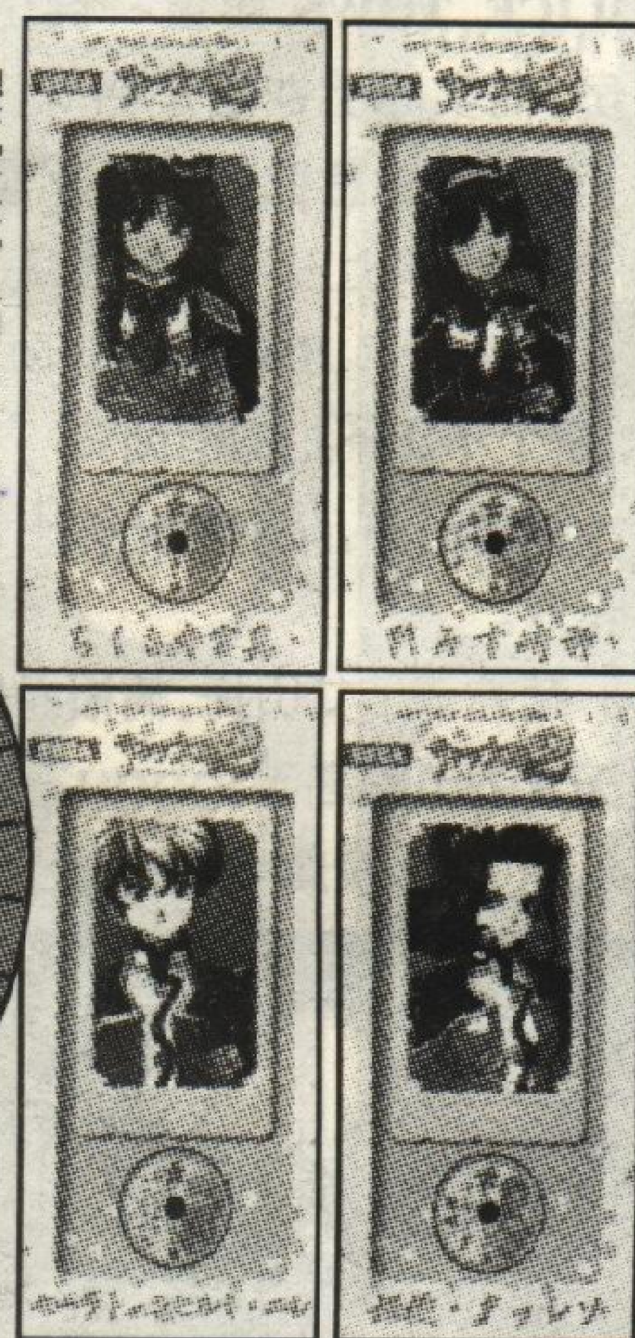
▲对应 EVA 三位主角的手表。



▶▼取材自「银河公主传说」的名款彩卡。



▲真宫寺樱花的伞。

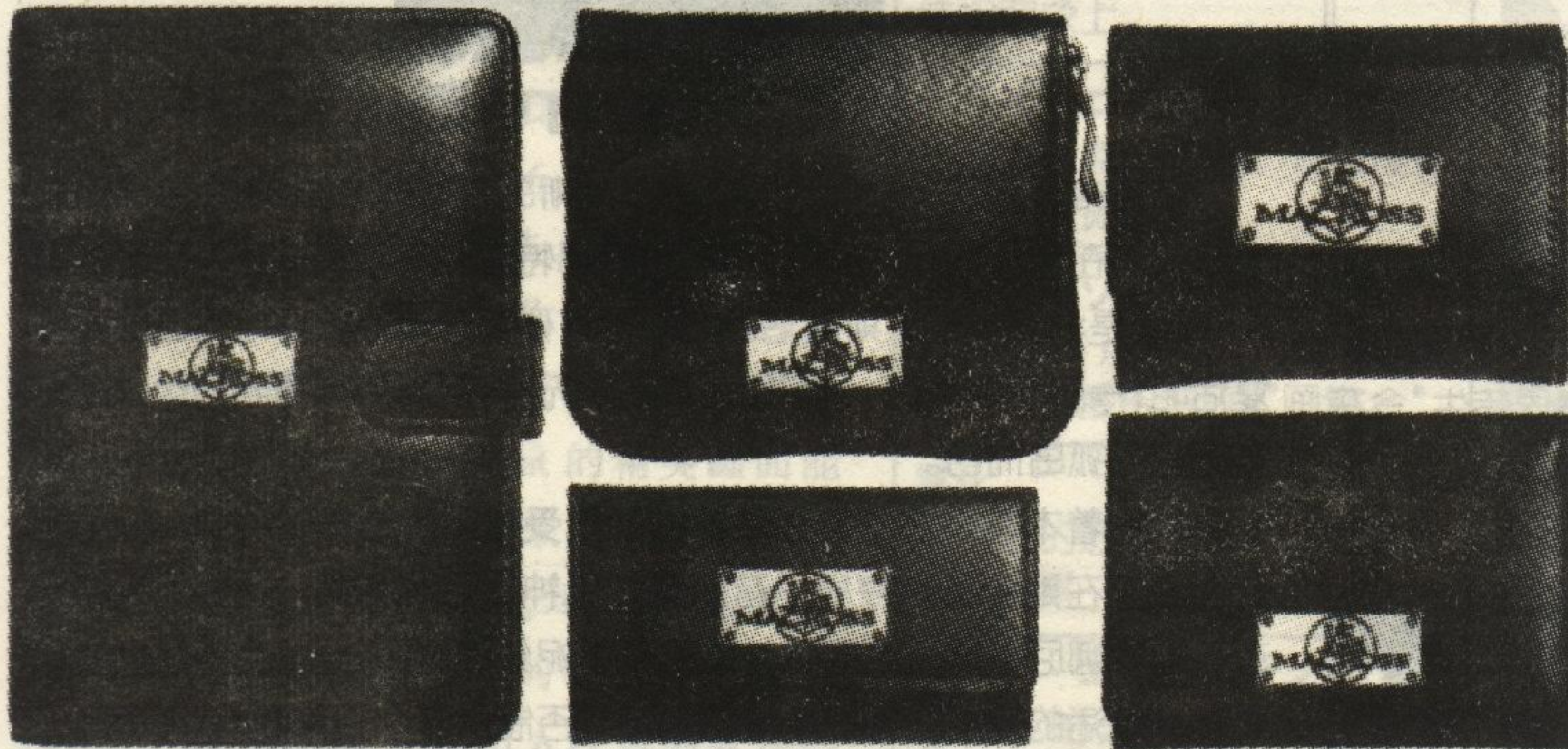


▶樱花大战人物彩卡及太正年代的钱币。

周边商品种类繁多，你不想拥有一款吗？

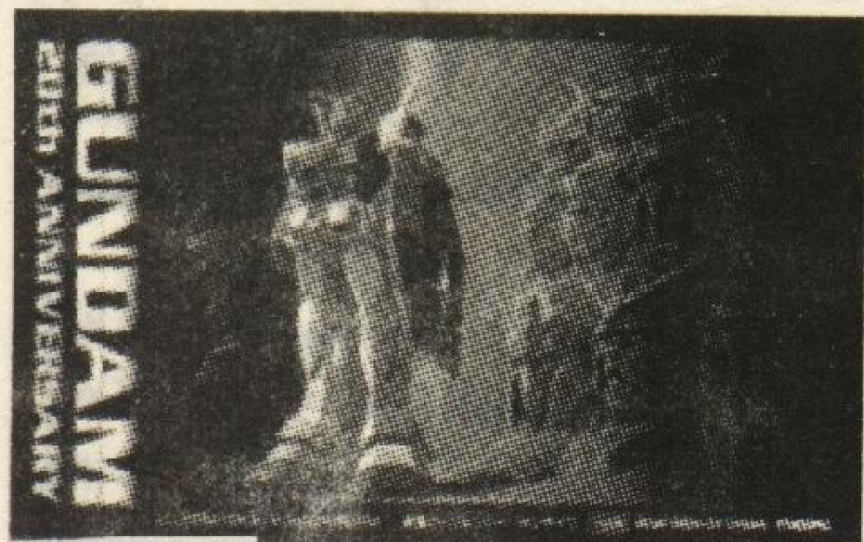
▼"嬉样特集"的挂布。





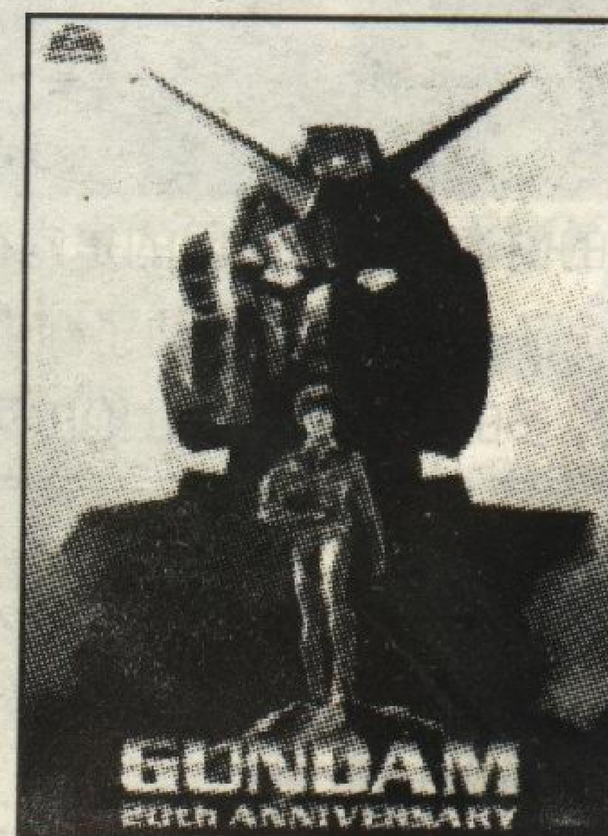
◀取材自「超时空要塞」的名款皮包。

▼▶为纪念高达 20 周年推出的电话卡。









Dreamcast 追踪报导 Vol.1

美丽的根源来自 Power VR 2!

Dreamcast 用软件的画面非常精美。本回把重点放在描绘出美丽图案的"Power VR 2"吧!

Power VR 创造 3D 艺术游戏!

使用了多边形的 3D 画面，尽管现在只是应用普通的 CG 绘画技术，但是从配备了示范模本的数据至显像管上映现出来的过程中，具有几个 Power 作为必要的演算处理画面。如果详细地说明其具体情况，是过于难的，你听了也会有一种头昏脑涨的感觉，因此，我们尝试着把简略化的用图表表示的行程，刊载于下边的图表上。内藏于主机体中的 SH－4(CPU)中的"图案发动机"，执行着从①至③的作业，从④至⑦的处理，一并由 Power VR2 来运行，对其具体的介绍请见下文。

对于在个人电脑方面有经验的人来说，Power VR 已名扬四方。不过 Power VR 在 PC 机方面，是为了显示高度的 3D 画面而被开发出来的，因此，它是英国的

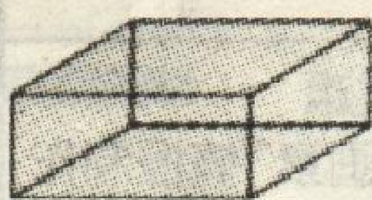


Video Logic 公司和 NEC 共同开发出来的产品。作为与此 Power VR 对应的专用软件，Windows 版"电脑战机"是我们大家所熟知的，它是实现了和街机具有相同高解像度的同时、附加了半透明及雾化类的 Power VR 机能的精度高的软件。当然，动作方面和以往没什么不同，并且，搭载于 Dreamcast 的此系统为第 2 代型的最新变本"Power VR 2"，和第一代相比，它的多边形绘画能力提高了约 10 倍，使每秒显示 300 万多边形成为可能。特别是能力提高的部分，是称为"ISP"的独自消去隐面的提高(除去从视点上看不到的部分多边形的处理)，还内存了各种各样的图像，音响机能及第一代不支持的图像输出机能。Power VR 2 的图像处理特殊表目如下，高速地消除多边形中看不到的部分如图④，附加了从视点上能看到的部分多边形，贴附了结构，给予了特殊影响如图⑤，向显示图像用存储器传送着数据如图⑥，用"只ノチップ"进行至图像输出如图⑦前的作业。

Power VR 2 的工作就是示意图和图像输出!

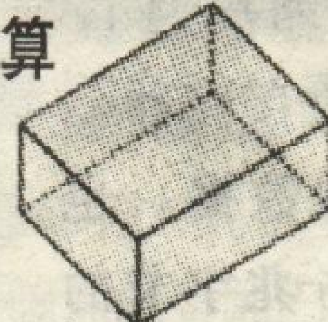
作为示例，我们试着把立方体数据显示为图像前的行程分为 7 个区域。由于在 SH－4 和 Power VR 2 的组合上存在着特殊处理，因此，对于 Power VR 2，要从与其它机种相异的角度上看吧。

1. 造型



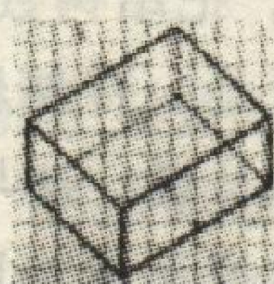
使用多边形，制作表示物体的基本数据。在此时间点，不作图画。那样"形状"存在，顶多只是数字的形态。

2. 几何学演算



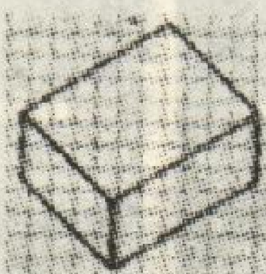
以基本数据为基础，配合物体动作(视点变化)，进行使多边形位置变化的"座标变换"处理。SH－4 的这种处理速度较快。

3. 把画面分割成小领域



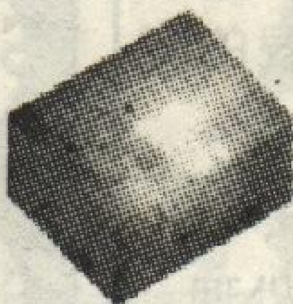
SH－4 在最后为了支持 Power VR 2 独自的处理，进行表示领域的分割。

4. 各个小领域的隐面消去



这里是叫作"ISP"的独自的隐面消去部分。消去各个障碍领域中看不到的多边形，没有将无用的数据向下面过渡。

5. 拍摄&图像结构



以光源的数据为基础，附加着色及结构图像，作为典型制作出实体，向"看得见的物体"进行数字化。

6. 向"框架过渡"的数字传送



在 5 被示意的数据，被转送到"框架过渡"(图像显示用存储器)上，成为适应图像显示的数字排列。

7. ブラウン管显示



把由"框架过渡"输出的数据向模拟计算机信号(影像信号一类)变换，顺利地在显像管上显示!

惊叹于工作站的潮流

世嘉虽然没有公开发表，但是搭载于Dreamcast的Power VR 2，大概可以看作是搭载了特化的芯片。前面已讲过，本来Power VR 2由于是面向PC机用途开发的东西，所以原封不动地向Dreamcast搭载的可能性较低。另外，在PC机用Power VR 2的机能和Dreamcast的机能之间，多少有些不同，被支持的一部分机能不能在Dreamcast中体现（没有发表?）。作为具体的示例，改变装置、音量和アンアイソロピック过滤这2项，没有在Dreamcast式样表中登载（详细的机能参照表）。但是，既然作为Power VR 2标准机能被搭载，那么在Dreamcast中也……对此，你的期待值增加了吧。

进而搭载了惊人的新技术!

接着希望你注意的是一种特别的处理。此处理与示意图机能有别，即以Power VR 2追加的结构数据的压缩技术"VQ: Vecter Quahtieation压缩"。实际上正是因为动用了这种处理，才使得Dreamcast有着惊人的能力。一旦用"VQ压缩"压缩结构数据，数据尺寸最多可缩小到约1/8。仅以此说明，大概你会认为"什么?只是压缩吗?"不过，希望你好好琢磨一下。例如，有一个6兆字节的结构用存储器。在此以前的游戏机中，尽管只输入了6兆字节(Mega byte)"绝对量"数据，但是如果采用"VQ压缩"强硬输入，实质上是输入了6兆字节以上的数据。如果用更具体的数字表示，估计压缩率为1/6，把结构数据装入6M比特的存储器。于是，存储器内就装进6倍的数据。也就是说，这与往存储器装入36兆字节的数据形成相同的条件。你知道这厉害性了吧?如果有36兆字节数据，结构图像可以随便使用，Dreamcast的精美画面能使你在茶余饭后享受快乐!这就是"VQ压缩"的惊人效果。这尽管像是梦一样，但确实是现实存在的事情。大概在11月，Dreamcast会和引人注目的软件一起让我们实现令人感动的梦吧。

※1 **4M byte**，中央存储器和Video存储器的合计容量。

※2 **Dreamcast**的机能尚未发表。

※3 依靠CPU的处理实现。

※4 能够显示色合成及半透明，但是不是完全的フルファ调合。

关于主力游戏机的显示能力进行彻底比较!

厉害啊！虽说如此，但实际感到Dreamcast与其它游戏机相比，并没多优越的人大概较多吧。因此，让我们看一下主力游戏机VS. Dreamcast的图像处理能力、切实感受一下吧!

处理能力・机种	DC	SS	PS	N64
多边形处理能力(每秒) 家用游戏机的多边形：1个三角形=1个多边形	300万 Triangle 以上	未公开	68万 Triangle	10万 Triangle 以上
影像**RAM**容量 (结构和图像显示的合计值)容易多，图像质量高。	8M (编集部预测)	1.5M	1M	4M 以上
インタレース・フリッカレス显示 抑制在高解像度模式上的**フリッカ**(画面的时隐时现)	Support ※2	—	—	Support
改变装置、音量 把多边形部分地改变颜色，作成影及聚光。	Support ※2	—	—	—
平面拍摄 这是以一定的亮度和色彩重新涂多边形的面的处理。	Support	Support	Support	Support
辉光拍摄 是在改变亮度的同时，以多色调梯度给多边形上色的处理。	Support	Support	Support	Support
镜子似的**ハイウイト** 把反射光报到多边形上，可能会体现出金属性。	Support	—	—	—
ベンプ测绘 我们将可有到凹凸感的结构图像。	Support	—	—	—
条纹测绘 准备了大小不同的负数条纹的粘贴功能。	Support	—	—	Support
凹字楔测绘 使周围的环境(风景等)映射在结构图像上。	Support	—	—	Support ※3
トライリニア过滤 从周围**8**点的"画素"情报制作"补间"数据。	Support	—	—	Support
アンアイソロピック过滤 从周围**16**点获取"画素"情报，制作高精度的"补间"画素。	Support ※2	—	—	—
雾化 视觉上的远处物体附以"晖"，表现出雾一样的效果。	Support	—	—	Support
アンチ・エイリアシング 在颜色的分界线上显眼的画素，在此被作了模糊化处理。	Support	—	—	Support
アルファ调合 合成同一类物体颜色的处理。可以表现出高度的半透明。	Support	—	—	Support ※4
略图纠正 修补由演算误差造成的略图的不正的机能。	Support	—	—	Support

Windows CE和Direct X

在机能的公开中频繁出现的“Direct X”，我们将向大家解说Direct X及其在Dreamcast上的作用。

用于Windows 95游戏的已开发的“Direct X”

说起来，所谓Direct X，就是为在W95所运作的PC机上，单一地开发出不劣于土星一类的家用游戏机及街机游戏的游戏，而登场的程序库集成。“95”原来在使用打字小表计算一类的商用软件及在国际联网上续取一类的通信机能方面，是出众的，但是其在高速切换图案画面的同时，表示画面的能力是弱的，而且，表示用多边形表现的3D图案的图案表示能力也较弱。由于这个原故，以前的“95”用游戏软件多为RPG及模拟，必须具备高速绘图动作的作品是非常少的。

因此，开发了“95”的微软公司准备推出Direct X。把Direct X装入“95”，在此以前，“95”并不擅长的图案画面的表示能力大幅度提高。

另外，在Direct X中还有一个明显特征，就是吸收硬件的相异之处。尽管，“95”可以在PC机上运作，可是CPU及“图案发动机”一类的硬件有时存在着不同之处。当然，根据CPU具有的处理能力及“图案发动机”具有的绘画性能所应用的不同，而产生的情况是完全不同的。但是，在管理实行游戏软件时所必要的“图案发动者”及“音响发动机”一类的硬件的同时，游戏软件所要求的硬件机能尽管没有在PC机上附加，但是为了能够用软件补充这一性能，Direct被研究开发出来。并且，游戏软件并非直接在硬件上发出绘画和使音效再生（提高）的命令，而是针对于Direct X发出的。这样，无论哪种硬件环境相异的PC机，都可以同样容纳游戏软件。

总之，Direct X不仅是提供在“95”上玩各种游戏的环境，而且是为了解简单地开发出在任何一种PC机上都可使用的游戏软件。

Direct X在Dreamcast上的作用

那么，为什么在Dreamcast(以下称DC)中，Direct X是必要的呢？当然，如果制作直接操作DC的硬件那样的节目，不利用Direct X也能够制作游戏。但是在那种场合，“图案发动机”及CD-ROM一类的硬件具有什么样的构造，那些硬件具有怎样的机能，并且在利用那些硬件的场合发出什么命令为好之类的问题，必须详细地得以解释，只这些游戏开发就得需要相当长的时间和工夫。

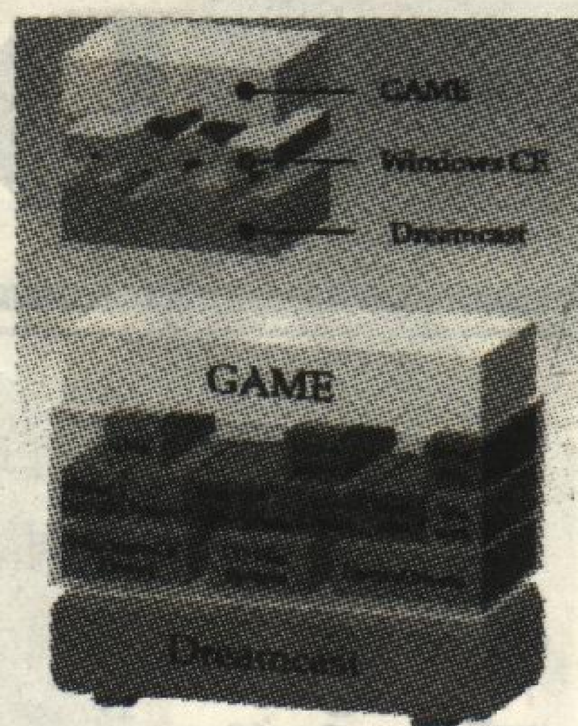
与之相对，如果是利用Direct X开发DC用的软件，那么，为一切Direct X都可进行硬件的操纵，开发者即使不知道硬件的操纵方法，也可经由Direct X简单利用硬件所具备的机能。





可以大大减少游戏开发的麻烦事，而将页多的时间用于游戏本身的开发，这就是Direct X的重要作用。

藏于Direct X中的各种机能



前面已简单地介绍了Direct X，其实Direct X中有各种机能。其中心机能为Direct Draw。Direct Draw是负责操纵“图案发动机”描绘2次元图案画面的机能。一旦Direct Draw从游戏软件中接受描绘画面的命令，那么，根据命令操纵“图案发动机”，实际画面描绘的作业就得以进行。

另外，为了描绘现今开始普及的3D图案，Direct 3D是重要的机能。在表示象“VR战士”那样使用了多边形的3D图案的时候，组成三角形制造人物（立体感），给人物附加衣服及肌肤一类的图案（结构测绘），象这样为了能使完成的3D图案在电视一类上显示出来，必须进行变换到2次元的图案（2D画面）的作业。DC的Direct 3D是能完全地操纵Power VR的，在Direct 3D上发出3D图案的绘画命令，就要使用Power VR的硬件机能，在这些3D图案描绘上进行必要的作业。当最终完成的2次元图案，被过渡到Direct Draw上，显示器上就显示出画面。

作为除了上述2种以外的主要机能，使用调制解调器在国际互联网上存取信息；操纵着以和全世界现有进行对战游戏为目的的通信的Direct Play；操纵着被接续的控制器，由操纵者正确地把输入的命令传给游戏的Direct Input和“音响发动机”；为了使根据来自游戏软件的音效一类的再生命令；正确地发出声音的Direct Sound；MPEG形式的动画重现，有提供此机能的Direct Shar一类等等。

DC游戏制造商参入的可能性增大

在DC所采用的Windows CE(以下称“CE”)中，不备有以表示搭载了称为硬件PC的“CE”的小型PC那样的アイコン及视窗为目的的机能，而以DC中只实现了必要的最低限机能的用户翻译版本。而且，用户使用的DC，为了取得一切相同的硬件构造，在DC用Direct X上，用软件补充硬件机能的部分大大被削除，DC的硬件将能得以积极利用。虽说如此，但是作为OS的“CE”各部分完全相同，从软件方面看到的Direct X使用方法，也和“95”用的东西完全相同。

另外，DC的“CE”及在Direct X上运作的软件，也就是以开发DC用游戏软件为目的的开发方法，为了和开发通常“CE”用软件为目的的方法一样，准备了“95”及“W98”上运作的东西。

总之，DC用的游戏，能够以几乎和开发“95”用游戏的场合相同的要领开发，没有必要设置操纵硬件的程序。而且，在开发“95”用游戏之际，可以照旧使用程序软件一类的开发方法。由于那个原因，你能够利用已适应的开发环境，在短时间内制作游戏。当然，作为“95”用被开发的游戏也能够以非常短的时间移植给DC，反之也是相同的。到现在为止，由于受成本及时间的制约，即使是没能参入家用游戏机市场的PC游戏制造商，也将能够简单而在短时间内开发出DC用游戏。

由于采用了称为“CE”的Direct X，那么，超越以往的游戏制造商的界线，有更多的制造商参入DC，许多前所未有的优秀游戏登场……，蕴含着这种可能性的DC的未来，可以说前途非常明朗了。

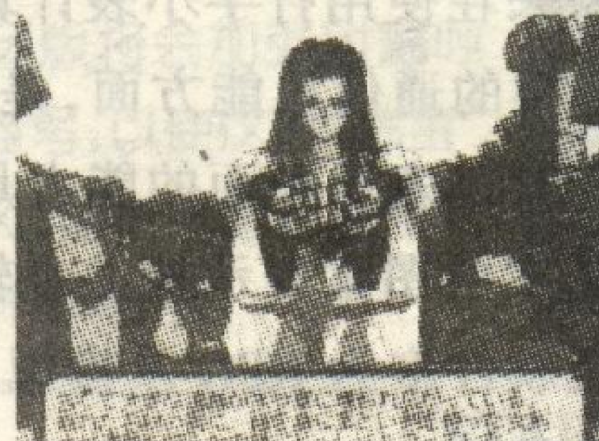
DC最新游戏动态

培育妖精

类型：育成SLG　厂商：NEC
开发度：10%　发售日：未定

这款游戏原本是发售在电脑上的，当时以其精美的画面、动人的音乐获得了成功。此次DC为了展示不仅拥有强大的3D机能，也拥有高超的2D技术，所以决定推出这款2D画面非常精美的培育游戏。这款游戏的目的是由玩家培养一名妖精，使其最终成为不同的形态，妖精最初只生活在试管瓶中，随着时间的流逝，玩家培育的妖精也会逐渐长大，玩家在培育妖精的时间里也会发生许多特殊事件，能过特殊事件会使妖精本身发生很大的改变。此外，丰富的表情是本游戏最大的特点。






去北方

类型：AVG　厂商：HUDSON
开发度：20%　发售日：1999年2月

玩家以旅游者的身份来到了北海道，自此也展开了这个游戏。玩家需要在广大的北海道区域内，以冒险的形式与在各处的少女进行交谈，最终使其中一名少女的好感度达到最高。这个游戏不仅仅是普通的恋爱AVG，其中所有的特殊事件都没有固定的时间，这与以往的同类游戏不同。故事的主人公是高校二年级的学生，利用暑假的14天前往札幌去旅游并且结识了游戏中的一位少女。时间转眼过去，札幌已经被白雪覆盖，主角又利用冬假的时间再次来到札幌，希望能再次遇到上次的少女。



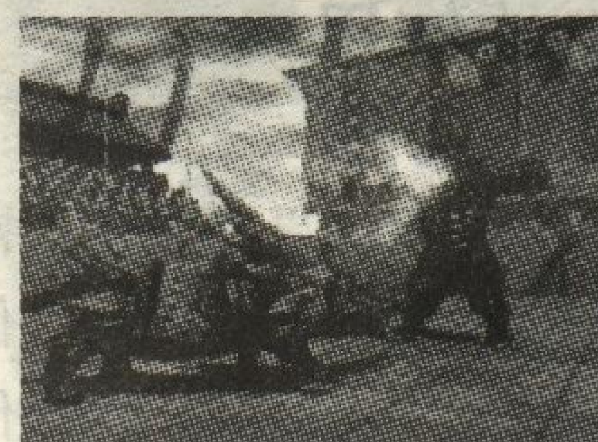



怪兽格斗

类型：育成SLG　厂商：NEC
开发度：35%　发售日：未定

这款游戏的目的主要是培育出世界上最强壮的怪兽，为了实现这一理想，在游戏的过程中要不断地使自己的魔兽与更强的魔兽融合诞生出新的怪兽。锻炼也是必不可少的，要不断地在战斗中取得胜利是养育中的关键。这款游戏对应PDA，可以随身携带。画面水平出色，令人叫绝，借助DC卓越的3D技术，使得本作有着超凡脱俗的视觉效果。怪兽的种类也很多，海、陆、空三方都有各具不同能力的怪兽，玩家最终是要在格斗大会中夺取冠军。



笨笨马拉松

类型：RAC　厂商：GE
开发度：40%　发售日：1998年11月20日

制作这款游戏的厂商并不很著名，但其在DC上推出的这款游戏却值得一提。本游戏是以竞赛为目的，所选用的角色有七名，每名选手分别来自6个种族，同时也拥有不同的能力。竞赛途中共有三种不同的方法：滑、跑、游泳，每名选手在选用各种不同的方法时也有不同的能力，选手在竞赛途中不仅要快速前进，还要想办法阻止对手，更使得游戏中的对抗性也进一步提升。在比赛中选手的表情也十分丰富，喜、怒、哀、乐应有尽有。从目前公布的画面来看，本作3D结构很圆滑，但人物似乎过于卡通。








秘法不传，技艺无双

秘技库



责编/CZY

PS BROKEN HELEX 秘

北京 李铎奎

拥有所有道

玩者只要在游戏进行中暂停游戏，然后将游标移到"HELP TEXT"，在那同时按下"L1、L2、△、×"便可以得到所有装备；如果玩者同时按"SELECT、□、○、×"的话，便可以有齐所有的武器，以这一个姿态去进行以后的游戏，相信也没有太大的难度啊。

PS 新世纪EVANGELION与愉快的同伴们 秘

天津 高辉

新增背景

在自由对战模式中，如果达到表中的条件，便会出现有关的桌面背景。

使用角色	累积点数	出现项目
レイ	70000	シンジ的桌面背景
アスカ	90000	アスカ的桌面背景
ミサト	150000	チラシ的桌面背景
ナティア	160000	アスカ・シンジ・レイ・ペンペン的桌面背景
ジャン	100000	粉红色的桌面背景
マリー	40000	正统的桌面背景
ノリコ	120000	浅蓝色的桌面背景
ユンゴ	90000	粉红色的花的桌面背景
カズミ	120000	绿色的桌面背景，周围有植物

PS 四驱兄弟～ETERNAL WINGS 秘

北京 王筠

隐藏车及隐藏商店

玩者若要使用隐藏车，便要在故事模式中以特定的车去完成游戏，这样便可以得到有关的隐藏车了。使用"KNUCKLE BREAKER"完成游戏，"PHANTOM－BLADE"便会出来挑战玩者，在赢了它之后便可以使用了；使用"MAX BREAKER"完成游戏，"VISE INTRUDER"便会出来挑战玩者，在赢了它之后便可以使用了。

而当玩者使用"FIRE STINGER"完成游戏，在看过爆机画面后，开始新的游戏，便会发现在CONTINUE下多了一项，玩者便会使用"RAY STINGER"对着"FIRE STINGER"，在赢了它之后便可以在对战模式中使用了；如果玩者是使用"BERCKAISER"，在战胜后便可以在对战模式中使用了。

要进入隐藏商店的方法便要完成了第六战，然后移动到画面的最右上按决定，这样便会出现隐藏商店了，不过内里所卖的货物是跟之前的一样，但是便不须要走到最头了。

PS 私立JUSTICE学院 秘

北京 卢枫

4个隐藏人物

在游戏中是有4个隐藏人物的，只要玩者在EVOLUTION DISC和ARCADE DISC中的单打模式中以ひらた、夏、テファニー和乡子完成游戏，便可以得到相对的隐藏人物，有穿运动装的ひらた、校服的夏、校服的テファニ一和睡衣的乡子，而得到的隐藏人物会有新的"爱与友情TWO PLATON"，隐藏人物如在EVOLUTION DISC得到，是不可以在ARCADE DISC中使用的，所以玩者应该在两碟都达成条件，得到的隐藏人物是可以在任何模式中使用。

PS CRISIS CITY 秘

江西 沈殿

EXTAR MODE的出现方法

要进入"EXTAR MODE"便要在游戏的标题画面中，顺序输入"上、下、左、右、×、○"，在成功之后在游戏的选项画面的最底部便会出现了"EXTRA"，在这一个模式中，敌人的出现地方不同了，也会有新的敌人出现，还有各关的介绍和衬直线画面。

PS CHORO Q MARINE Q BOAT 秘

江西 金杰仕

跟相同的船对战

使用了这一个秘技后，便可以在FREE RUN的时候跟相同的船支比赛。玩者选择了FREE RUN这模式后，在选择赛道的画面中顺序输入"上、上、下、上、×"，这样玩者在进入了比赛后，便会跟相同的船支对战了。

可使用所有船及EXTAR MODE

在游戏中输名字时，输入"17215120"便可以在开始游戏后，在任何模式中都可以使用143艘船，当中包括游戏中所有的隐藏船。如要进入EXTRA MODE，玩者可以将所有比赛完成并取得第一名；第二个条件便是要完成所有MISSION；最后一个条件便是找出游戏中出现过的5个石碑，这样的话画面上的????便会变成"EXTRA"了。

PS 超人迪加&超人戴拿 两道新的光芒 秘

江西 金杰仕

增加游戏的CREDIT

玩者有了这一个秘技，便可以轻易地完成游戏了，玩者在进

入了 CONTINUE 的画面后，按紧 SELECT，然后顺序输入“L2、R1、R2、L2、L1、R2、L1、R1”，在成功输入后，玩者便会发觉游戏的 CREDIT 增加了。

PS HELLLO KITTY ~ Cube de Cute 秘
广州 陈州

隐藏模式

玩者只要在游戏的标题画面中输入“上、上、下、下、左、右、左、右、下、上”，在成功之后便会听到效果音，这样便会出现本来要完成 STORY MODE 才出现的“EXTRA MODE”，在“PICTURE BOOK”和“?”中都可以看到游戏中所有的画面可 ENDING。

PS RAPID RACER 秘
济南 夏林

隐藏名称

玩者如果在游戏中输入姓名的时候，输入“FRAC”便会有“FRACTAL GENERATOR”这字句在 TRACK SELECTION 下出现，这样便可以选择赛道；若玩者输入“QAK”的话，在比赛的时候，所有的对手和玩者都会变成鸭仔船。

PS 比基利亚！EX 秘
湖南 王小鹏

各隐藏模式

游戏中除了本来的“PK·1”“PK·1 BATTLE”和“STAGE CLEAR”之外，还有另外 6 个隐藏模式，而它们的出现条件便如下：

隐藏模式	所须条件
あんでス之死门	在看过游戏的规则说明后，玩一次“PK·1 比赛”并且完成它。
エンドレス	以 HARD 的难度来完成あんでス死门。
自制关数	把 STAGE CLEAR 的隐藏关全部完成。
TIME ATTACK	把“PK·1 比赛”中的 1 分和 5 分模式的最佳时间更新，然后再完成 30 分模式。
ガソリンレース	将 TIME ATTACK 中的 1 分模式的最佳时间更新，然后完成 100 RAP 和 500 RAP 模式。
自由行走	将田田田田田田中的 1 罐、5 罐和 30 罐模式的最佳时间更新便可。

PS 花火 秘
北京 付宁

爆机后有料到

先要将游戏完成一次，在看过游戏的 ENDING 之后，便会出现アンドロメダ、ポセイドン、アポロン、アテナ和ゼウス，然后玩者将这个进度储存起来，在此之后玩者便可以拥有这 5 种特别的烟花图案了。

PS SKI AIR MAX 秘
四川 白静

EASY MODE 出现

在游戏的播片的时候，不要按任何键，直到出现游戏的标题画面中，同时按下“SELECT、○、×、△、□”，直至标题画面的背景转为红色，成功后玩者只须要达成一半的条件都可以完成游戏，看到游戏的完结画面。

SS LANGRISSER V 秘
北京 高方胜

SOUND TEST

要进入游戏中的 SOUND TEST 的话，玩者只要在游戏的标题画面中顺序按“右、右、左、Z、A、X、Y”便可。另外在战斗进行中顺序输入“X、Z、X、Z、Y、Y、R、L”，然后按紧 L 和 R 便可以知道角色们的活跃度了。

SS WAKUWAKU MONSTER 秘
北京 高方胜

追加新角色

在游戏的故事模式中的两个女神是可以选择的，在选择角色的画面中“按着上和 B”来选择角色，便可以使用女神アゼリア，而玩者若是“按着下和 B”来选择角色的话，便可以使用女神ルアージュ，她们都有极高的能力。如果玩者在对战模式的难易度调整画面中“按着 L”来按“X”，游戏的难度便会增加一个，这样便可以将游戏的难度提高了。

N64 SUPER ROBOT SPIRTS 秘
北京 孔军

使用所有角色

于上一期的秘技工场中的秘技，如果真的要集齐所有机体，是有一定的困难，但是玩者只要在游戏开始后，在 DEMO 出现“BANPRESTO”的 LOGO 的时候输入“L”9 次、“R”7 次、“Z”1 次、“C 下”10 次、“C 右”5 次，在成功输入之后，便可以使用游戏中所有的隐藏机体了，但是这一个秘技更加困难。

隐藏机体

在游戏中是有 3 部隐藏机的，分别是“MASTER GUNDAM”、“DEVIL GUNDAM”和“JUDECCA”，而要取得的方法便如下表：

MASTER GUNDAM	有 3 部以上的机体完成了 STORY MODE，便可以使用这机体。
DEVIL GUNDAM	将游戏基本的 7 部机体完成游戏后，以 MASTER GUNDAM 将 DEVIL GUNDAM 击败，便可以使用它了。
JUDECCA	要得到这部机体，相信要有一点耐性，因为玩者只要进行游戏超过 300 小时便可以使用 JUDECCA 了。

N64 实况 WORLD SOCCER WORLD CUP FRANCE'98 秘
北京 孔军

大头人和 ALL STAR TEAM

在游戏的标题画面中顺序输入“C 下、C 下、C 上、C 上、C 右、C 左、C 右、C 左、B、A、Z”，然后按 START 便可以将所有球员的头部变大；而 ALL STAR STEAM 的出现方法便要在标题画面中顺序输入“上、C 上、上、C 上、下、C 下、下、C 下、左、C 左、右、C 右、左、C 左、右、C 右、B、A、Z”然后按 START 便可以使用这隐藏队伍了。

N64 F-ZERO X 秘
重庆 JOHN

新增模式

要追加新的模式便要以 STANDARD CLASS 以上的难度，并要以第一名完成 JACK CUP、QUEEN CUP 和 KING CUP 这三个杯赛，便会出现 JOKER CUP；如果玩者是以 EXPERT CLASS 以上难度来完成以上的条件的话，便会出现了 MASTER CLASS 和 X CUP。

PS STOLEN SONG 秘

云南　王卓

打鼓模式

在故事模式中，当前往大厦天台练习“CAPTAIN ROCK”时是会有片段播放的，只要在 HOTEI 给予评语时顺序按△、△、□、○、□，就会进入“CAPTAIN ROCK”的打鼓模式，若能顺利通过可获得 250 分的奖励。

狗吠模式

不论在故事或重播模式，只要于自己的住宅内顺序在电视、结他、结他上按×，若最后的结他声变成狗吠声便算成功，这时选择遥控器便可在 PICTURE GAME 中选取特别模式“SERIOUS?”，其特点是播放乐曲时所有结他片记号皆会发出狗吠声。

令 RHYTHM EKG 棒消失

在音效设定选项中，只要将游标移到 DIFFICULTY 后顺序按○、△、×、△，便可令显示拍子的 RHYTHM EKG 棒消失。

自由演奏

在难易度设定为 LV.7 与及担任第一结他手的情况下，假如弹奏“Zino's Track”、“I'm Free”、“BOY BE AMBITIOUS”（演场会版）或是“POSION”（演场会版）时，途中会出现“YOU JAM!!”代表可让玩者自由演奏。

震音模式

当演奏特定的曲目，只要在结他片记号出现的同时按十字键就能发出震音，下表是对应震音的曲目名称。

演奏地方	歌名
PICTURE MODE	命は燃やしつくすためのもの
	SERIOUS?
	RADIO! RADIO! RADIO!
在天台试曲时	I'M FREE
演唱会	CAPTAIN ROCK
	BOYS BE AMBITIOUS

PS Bust A Move 秘

苏州　刘文雪

4 大隐藏角色

不论有没有续关，只要符合指定条件来完成游戏，便可选用对应的隐藏角色；至于条件 A 是指能够使用 CAPOEIRA 和 ROBO-Z 的状态。

隐藏角色	使用方法
CAPOEIRA	以普通难易度完成 1P 模式
ROBO-Z	以困难的难易度完成 1P 模式
COLUMBO	在条件 A 下使用 SHORTY 以普通难易度完成 1P 模式
BURGER DOG	在条件 A 下使用 HAMM 以普通难易度完成 1P 模式

跳关

首先在取得全都 14 名角色的情况下，不论难易度以 1P 模式来完成游戏，接着再次进行 1P 模式，只要在读碟时间以外按 L2 和 SELECT，便可跳过对战中的版面。

单人部分隐藏指令

在单人表演部分开始时，只要依照下表来输入最初的一节，随后的舞步就会自动显示。

HAMM	↓→↑○	↑←↓×	↑→↑○	↓←↓○
STRIKE	↑↑←○	←←→○	→←←↑○	←↑↓→×
CAS-O	←↓→↑○	↑←↓→×	→↓←↑×	↓→↑←○
HEAT	↑↓↑○	↓↑↓×	→←→○	↓↑↓○
FREDA	↑↓↑○	→←→×	↓←↑○	↑→↓×
KELLY	→←→○	→←←○	→←→×	←↓→○
SHORTY	↓↓↓○	←→↑×	↑↑↓×	↑↓←→○
KITTY-N	↓↓→○	↑→→↑×	→↓←↓×	←→↑←↓○
PINKY	↑←↑○	→←↓○	↑↓→×	←→↓×
HIRO	→↑↓○	↑←→×	←←↓○	→→↑×

PS FIRE WOMEN 缠组 秘

东北　李科

改变标题画面上的女孩

首先要进行游戏并将进度储存起来，接着在开场片段播放完毕或强制中止片段时，保持按着下方的指令直到标题画面出现，就可自行改变标题画面上所出现的角色。

角色	指令	角色	指令
美加	↑+L1+L2	爱子	↑+L1+R1
穗乃果	→+L1+L2	无缝	→+L1+R1
まどか	↓+L1+L2	ふさ	↓+L1+R1
花奈	←+L1+L2	わたる	←+L1+R1
摩子	↑+L1+L2	京介	↑+L1+L2+R2
由宇	→+L1+L2	式岐	→+L1+L2+R2
美幸	↓+L1+L2	慎辉朗	↓+L1+L2+R2
玲子	←+L1	ジョー	←+L1+L2+R2
凉子	↑+L1	Sガールズ	←+L1+R2
さやか	→+L1	たま	↑+L1+L2+R1+R2
ひろみ	↓+L1	缠组	→+L1+L2+R1+R2

PS 侍魂剑客指南 PACK 秘

东北　李科

使用隐藏角色

在《侍魂》里先要完成故事模式一次，然后在对战模式的选人画面将游标移向“?”，按着 L1、L2、R1、R2 和 START 来作决定，就可以使用天草四郎时贞。另外，在《真・侍魂》对战模式的选人画面中，同时按 L1、L2、R1 和 R2 角色栏的左边及右边便会出现箭头，只要将游标移到左上或右下的栏外就可使用罗将神 MIZUKI，移到左下或右上方栏外的话则可使用黑子；下方是 3 人的必杀技表（★是武器破坏必杀技）。

天草四郎时贞			
技名	指令	黑子赤旗阵	→+△×○同按
三角跳	跳往版边按相反方向	黑子络旗击	→↘↓↙←+□
DARK THUNDER	□△×○同按储劲后放手	黑子击放	连按×
汝、暗转入灭矣	三角跳后□	黑子伪刃投	锷竞合中胜利时↓
怨狱死灵刃	↓↙←+斩	MEGA SMASH	↓↘→+△
逢魔刻(前方)	↓↘→+斩	BRITZ BALL	↓↙←+□
逢魔刻(后方)	↓↘→+蹴	BEAN BALL	↓↙←↙→+△×同按
嘲笑	□△同按	虎煌拳	↓↘→+□
黑子		霸王翔吼拳	→←↙↓↘→+□
技名	指令	斩铁波	↓↘→↘↓↙←+□
黑子爆舞腕	受伤中□△×同按	煎饼手里剑	↙储→+□
黑子爆舞脚	受伤中△×○同按	爆雷炮	↙储↓→+△×同按
黑子白旗阵	→+□△×同按	★黑子 乱舞	→↘↓↙←→+□△同按
		★黑子 大乱舞	→←↙↓↘→+×○同按

游戏心得

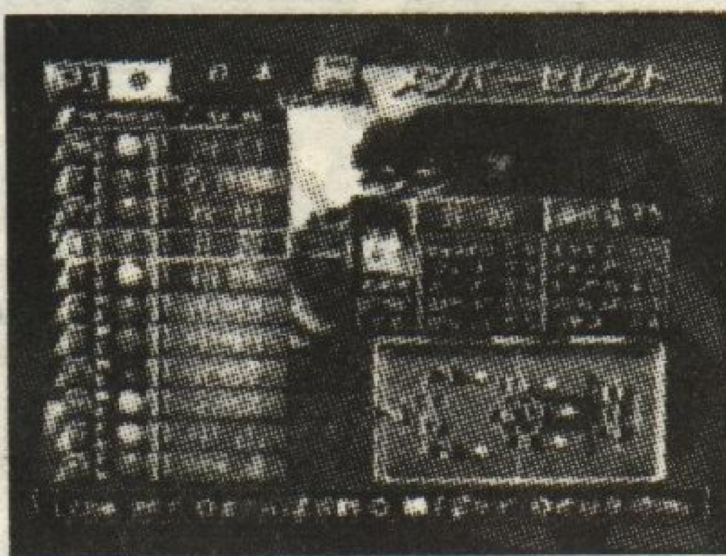
游戏中除了使用秘技或调金手指外，还有一些诀窍，为了让玩家们更快更好的进行游戏，所以我在这里透露一些攻关秘诀以及心得。

世界杯足球决赛实况节目3



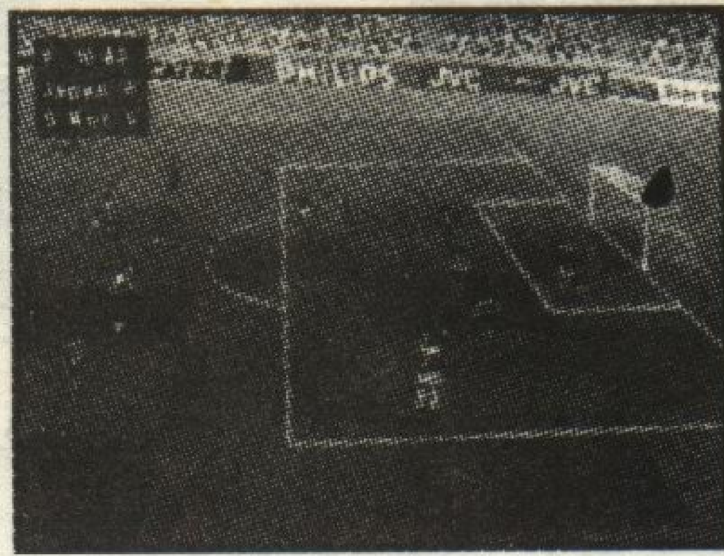
在本游戏中的巴西队里，还有罗伯特·卡洛斯这个选手呢，本选手是作为超攻击性左后卫的著名的罗伯·卡洛斯。他独身带球时有一个癖好。在本游戏中保留了他的癖好。

实况世界杯足球



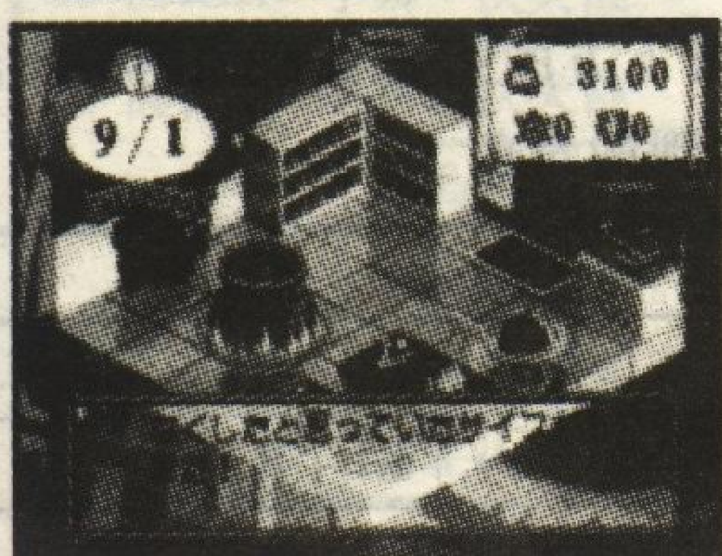
队伍的动力一高，就能轻易过关，控制力就会上升。为了取胜，有一点希望你注意：给予队伍影响的是选手人物的人选，先谁作为主力，决定着队伍动力的高低浮动。

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98



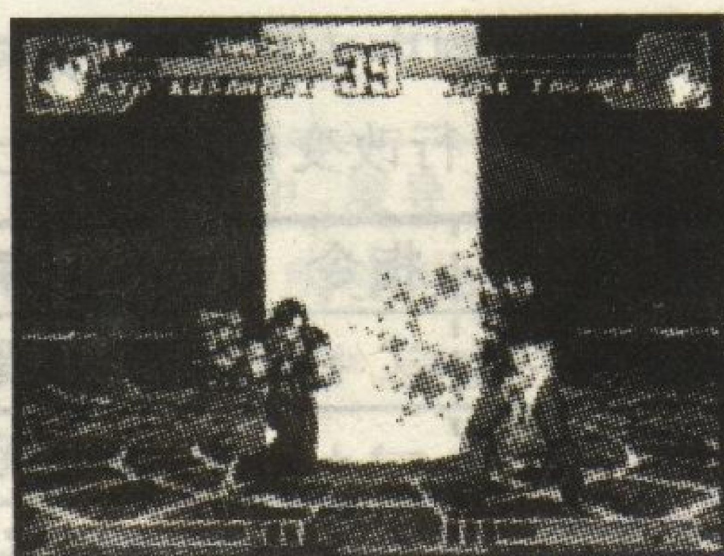
我们在此向大家介绍一下得分方法吧。此方法就是由传中去射门。使用队得分的60%是取决于上述游戏配合的。对于初学者来说或许有些困难，请你好好练习一下吧！

炼金术士～PLUS



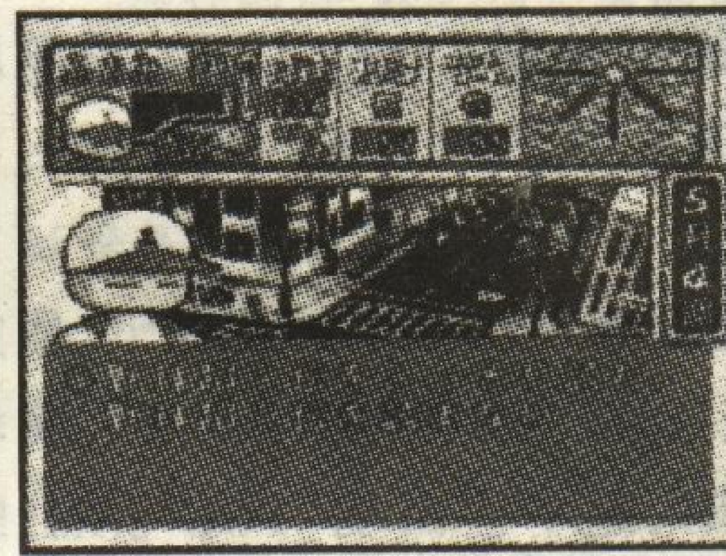
玛莉所持的银币增加的方法，是调查堆积在2房一角的书。然后，你会发现原以为丢失的钱包，银币就会增加100枚。不过由于游戏开始时，这100枚银币会对你相当起作用。

格斗之王'97



以草雉京、二阶堂红丸、大门五郎的日本队打到了最终关的オロチ，一旦用京打败オロチ，在结局时，会插入京对庵的一骑单挑的场景的。然而，京取胜时和败阵时，结局略有不同。

98实况棒球开幕版



成功模式中，从导演那里得到"棒球超人传"，就能掌握"意识○"及"机会○"的特殊能力。如果你和导演搭话，就可以得到道具，玩时要想着频繁地和导演搭话。

武藏传



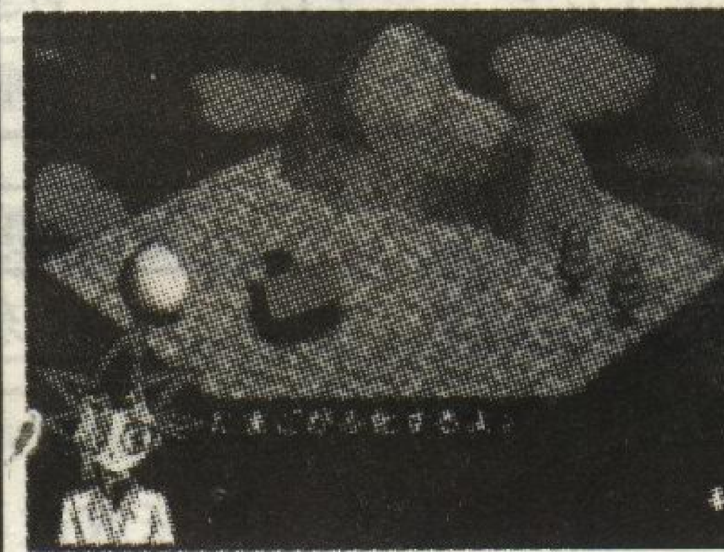
搜索ピンチコ领地捕捉的アクイニック王国的人们时要注意武藏的状况。它们一旦接近领地武藏会呈红色忽亮忽暗的，越接近领地程度越激烈，你可以推测它们在哪个方向。

拥抱季节



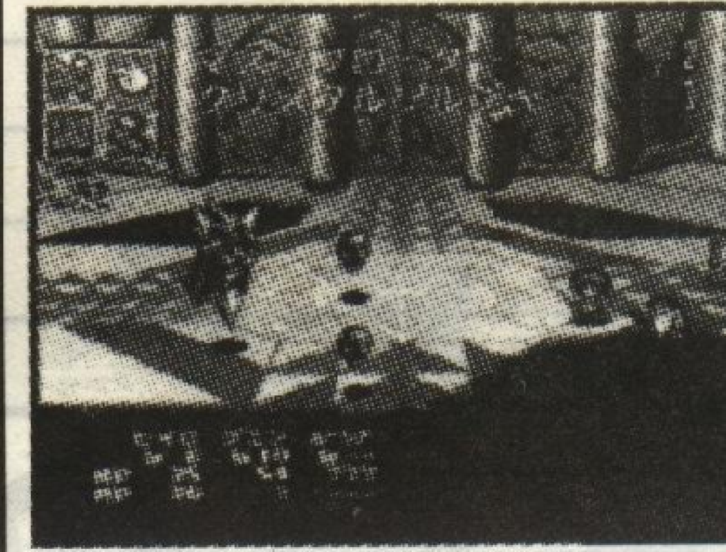
去搜查麻由，在繁华街上揍トモコ，向ハッドエンディング报喜。保留数据重新开始游戏，在相同场面揍トモコ，与前回不同，这次你会看到被トモコ欧打的エンディング。

游戏王 妖怪小箱种类&战斗



在种类模式中，蛋中孵出"诞生妖怪"的概率是随着出生地点而改变的。如果是石斗山，就会孵出カメゴッツ；如果是森林，就会孵出ソーン；如果是沙漠，会孵出ビードン等。

ルナ2 永久蓝色



你一旦被敌人包围，要特地与敌人接触，冲人战斗场景，选择"逃走"的指令。在主人公忽隐忽现之中，即使与敌人接触也不会发生战斗。因此，利用此空隙一举突破敌人的包围。

武藏传



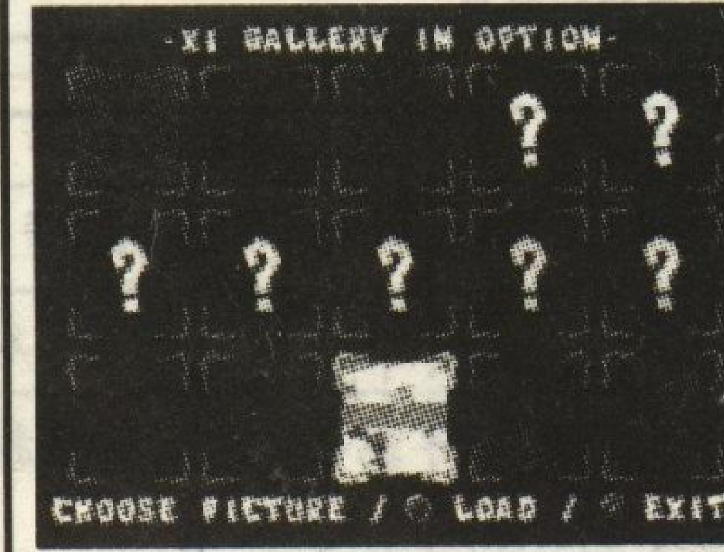
迅速地接连使出必杀技"二天一流斩"的做法是：摆出防御姿势，将气槽积满为止，在受到敌人攻击的瞬间，按攻击按键。此必杀技几乎能将所有敌人一举击倒。

F－ZERO X



机器滑动很难巧妙进行操作，选择机身和把握性能好的机器。在最初选择的机器中，"ファイアスティングレイ"大概是最合适的。调整发动机加速性能也会使操作容易。

XI "sái"



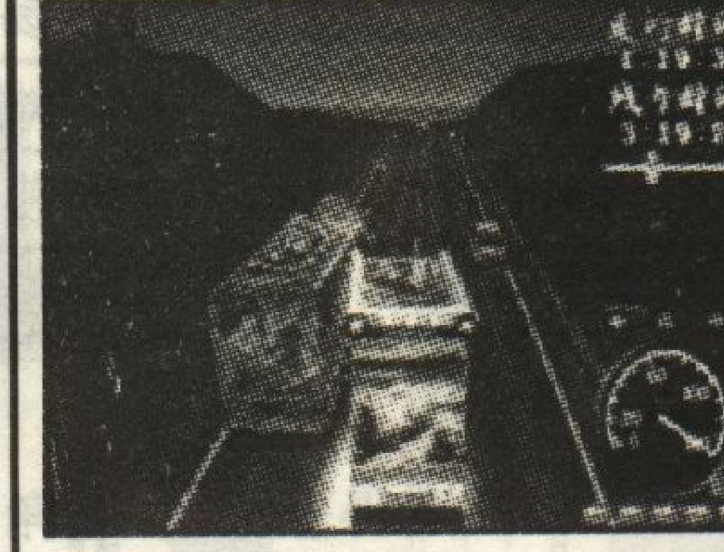
在智力测试模式中每答清10个问题，就能获得XI人物画像。11、12号在END LESS刷新得分和等级序列，13、15号在TIME LIMITED刷新得分、最大链数、最大链得分序列。

DEEP FEAR



在选择菜单中有"ENEMY SEARCH"，这是设定在攻击状况中将武器转向敌人或不转向敌人的。当然，按ON是便利的，但是，在初期设定中是OFF。苦于战斗的玩者，可试着选ON。

爆走!デコトラ传说～～杀替之街道～



打出文字消失的瞬间按加速键，就能启动火箭发动机。在按键的动作中分为三个加速程度，动作时机如果得当，加速就会达到令人吃惊的程度，过早加速，加速就为"零"。

编读往来

知音园地

季节将近深秋，电玩的生涯似水流年。其实很多的时候我们在对着屏幕的同时也应该偶尔推开窗子，看看外面的世界。当你在游戏中为拯救人民而四处奔劳时，是否也会想起你有无向灾区人民伸过援助之手呢？

我听过一句富有哲理的话："少年读书，如隙中窥月；中年读书，如庭中望月；老年读书，如台上玩月。皆以阅历之浅深为所得之浅深耳。"这虽然只是形容读书人的境界，却更适合于我们追求游戏精华的玩家们。无数人都明白电玩不只是一种游戏，更应该是一种文化；无数人却又光为游戏结局的成败而辗转。我们不能光玩，更应多看、多思、多交流，局限于游戏过程一隅的永远只能做个电玩的犬儒。所以从这一期开始，我们将加大有关电玩文化、甚至纯粹的知识文章的篇幅，"电玩风云录"的开辟绝不仅仅为了给电玩青史留下一份佐证，更重要的含义在于将玩家带出狭窄的屏幕，在更为广阔的天地间遨游。深爱电玩的人必定将之视为艺术，玩友中"斗士"们的思想是一个显著的代表，我们出了《格斗秘笈》这样一本书，我们知道同样的体裁曾经做过多次，但我们又做了，用更真实的推介、用更全面的分析、用更深入的诠释带来新而全的题材。当然这本书不光是新，也不光是全，有多少读者能看透其中更重要的一个"痴"字呢！

这一期的"编读往来"可谓正式迈入了轨道，几个栏目都真正的登场了。篇幅是有限的，来信来稿却是无数，沙里淘金易取，玉山择翠却是难为，有时真不知该如何选择才好，这充分证明了读者的热情，更重要的是从中看出现今玩家们的思想水平，都达到了一定的高度，这才是我们感到最欣慰的。"广角论坛"初步做到了一个广字，令人欣喜地看到读者对于新形式的接受能力是超强的；"红茶馆"体制渐全，相信它能成为你我心声交流的枢钮；"纷云编辑部"的多变形式不知大家能否接受？总之，友情、默契、关怀与温暖，一切尽在不言中……

——责编　默文

心镜台

心有明镜台

贵杂志最近一年来连续推出了几本《电子游戏最新指南与攻略》，建议将它系列化，改为双月一册或一季一册，将所有的攻略都在此书上推出。我们希望把杂志当作了解电子游戏、电玩业界、电玩文化、电玩历史、电玩……的窗口；希望杂志尽可能多的刊登一些专题、专栏。

—杭州　夏骏

有关出书的动向相信读者们应该已了然于心了。平均一月一本的《电子游戏技巧》，平均二至三月一本的《电子游戏最新指南与攻略》，这两个系列将保持高度的含金量，已经上市的《电子游戏技巧（4）》其中包括了三大主流作品，今后书籍的质量都力求保持这样的水准。但杂志的攻略部分也不会削弱，这是我们杂志的特色所在，亦是我们不变的承诺。有关电玩文化的促进工作是我们一直在做的，新开辟的"电玩风云录"即是长期思考而得出的成果，另外与广大读者久违的"纵横四海"专辑也必定将在不久的将来再度登场，与读者继续共同的话题。

我发现《电子游戏与电脑游戏》一点也不关怀我们街机族和热爱格斗游戏的玩家，相关书籍连一本也没有做，使我们陷于粗陋的的打机和苦闷而单调的练习中。虽然曾经找到过几本这样的书，但不是简单的罗列出招就是把我们知道得不能再清楚的档案堆在一起，真心希望你们负起这个责任，编出一本有深度的有关格斗游戏的专业书籍。

—广东中山　何金

《格斗秘笈》是我们酝酿已久的一本书，之所以迟迟不敢推出就是为了保证质量和内涵。我们自己也是玩家，大部分人也痴迷于格斗游戏，所以在编这本书时我们不断用深刻的思考来检验、来批判自己的工作态度。这本书中囊括了全部格斗游戏新作和经典作品的剖析，但这不是我们的目的，我们只想用这样一本书来与玩家共同享受格斗灵魂被触动的感觉。

我对贵刊的编辑、校对工作略有不满，一是错别字、语句不通等毛病较多，希望校对时能多用些心；希望贵刊能继续扩版，增加新栏目，尤其是贵刊的那些介绍动画与游戏，历史与游戏的文章使我既轻松开心又增长了许多有关知识，这也是我一定要买贵刊的一个重要原因，这些游戏的延伸使我们闯关族不再是傻玩游戏，而是了解、认识、学习游戏的更深含义，也使游戏真正成为了一种文化。

—湖南岳阳　凌云

感谢凌读者对我们提出的建议。古人云好诗可佐酒，而一条好的建议更是我们办刊长路上的永远的纶音。自从创刊初始，推动电玩文化和宣传电玩文化就一直是我们的办刊目的与办刊宗旨，"纵横四海"与那些专辑的创办即是我们心声的最真体现。面对电玩文化的巍巍青山，深感我们的努力仍是山间一木，只为电玩世界增添渺小的一丝绿意。所以，往后不但要继续努力做电玩文化大使的工作，而且要做得更好。愿我们共同为这幢伟大的大厦增添一砖一瓦。

纷云谈

众说纷纭　天花乱坠

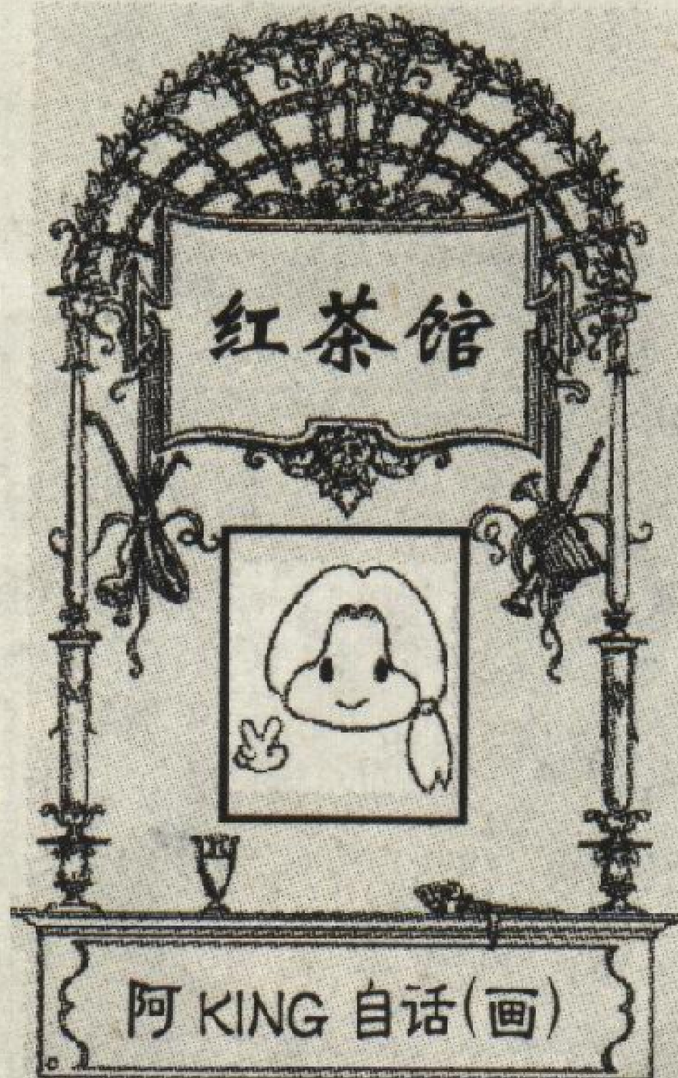
● 有一封来自“Sony Computer Entertainment Inc”的“Play Station”读者来信，提出了不少有用的批评，信末落款为“SQUARE”，不由令人肃然起敬，谨慎拜读。

● 收到一封成都张如兰读者的来信，篇首的自我介绍立刻引起所有编辑的惊奇——“我是成都市一个现年67岁的退休干部”，看来电玩世界确实不分性别年龄，在此谨祝“张玩友”永保GAME的青春。

● 西安的张馨，没料到你竟有自知之明，在我们发出通缉令前投案自首，虽然信中意图掩盖寄来贺卡的罪行，但吾决不宽容(谁教你在贺卡上未提及我)，“希望不只可以在二周年时送上贺卡，更希望20周年、甚至200周年都可以送上最真的祝福(我会写遗嘱让后人去送)”云云将作为呈堂正供，送交“电与电”法院，听候审判！

● 八月号的“纷云谈”上与大家开了个玩笑，说要办一个“庸手血泪”的栏目，未料到真有读者愿意一顾，这只能说明其的谦虚，看清自己不足的非大智大勇者不能为之；又或者是运用了逆向思维，其意不在血与泪中吗……?……!

● 读者总是非常热情，想法也异常丰富，有希望我们出游戏资料设定书的，有要求出动漫画相关书籍的，有建议出我刊作者文章专辑的，亦有勒令我们出读者四格漫画专辑，最有“创意”的当属某玩友所提出的杂志编辑原稿集、及每卷一百万字的十卷本“电玩百科丛书”。掐指算来，若将读者所提全都付诸实现的话，至少需要十年之久，这期间觉当然没得睡了，饭也没指望吃了，至于喝一口茶的时间能否有，却是殊难预料。



●秋天的遐(瞎)想(扯)●

也许因为在北京长大，始终觉得在北京迎接秋天，——或者说秋天到来时呆在北京——是最舒服的，那秋季的“天高”与“气爽”在这个城市才体现得最为彻底，最让人心旷神怡。

说起来，这已是小KING人生中的第二十三个秋季，也是进入了游戏业界这个圈子后的第六个秋季了。真是岁月如流水啊！六年来，身边的人、物及小KING自己都在许多方面发生了变化——也有许多地方依旧如故。

热衷的格斗游戏仍然是“街霸”，不过最喜爱也最拿手的角色由肯变成了桑吉尔夫。

曾呼朋引类、山侃海聊的那些游戏圈内好友同样还是好友，不一样的是已由单纯的玩友变成了小KING在几个不同领域的合作伙伴。

最爱吃的东西依然是肉包和水饺，但自恃食量甚豪而与友人比试的行为已越来越少；同样酒兴不减当年，但亦鲜有同友人拼酒的举动了。

曾经认为主机升级便一定可以带来更了不起的力作，但在玩过太多次世代的RPG、SLG“大作”后，再回头看看超任的“FF”、“浪漫”、“圣剑”等节目，才明白构成不朽名作的最主要因素，在于游戏节目本身的灵魂而不在她们诞生于多少多少位主机。

开始了解绝对的正确或绝对的错误都并不存在，可是仍旧有许多事举棋不定——但有一个信念不会变：这就是不会为自己做过的任何决定而后悔，既使事后明白是错误的，但事情发生时选择那么做便意味着在当时的情况下是必然的！

依然喜欢放声大笑，依然喜欢弹吉它，依然喜欢画漫画，依然喜欢练习格斗，依然喜欢与朋友闲谈胡扯，依然喜欢结交三教九流各种朋友，依然喜欢诸星当和蜡笔小新。

依然不喜欢不苟言笑、不懂情趣、不愿交际、不好读书、假正经、假性格、假道学、假深沉、阴险、软弱、颓废、官僚……之类的人，具备以上特征的一项便够令人讨厌的了，然而竟真的有不少人同时拥有其数项特征，因而更让人难以忍受。如“新世纪EVA”中的绝大多数人们。(插一句：居然同事中会有位叫BLUE的仁兄喜欢里面那个量产型少女绫波丽！)

有一位胖胖的老兄是小KING的好友，在西城区某街开GAME专营店已有多年。小KING最喜欢去他的店里玩，因为在那儿的朋友们当中，可以和大家一样将思维变得非常单纯，大家的话题除了游戏基本上还是游戏，在笑骂中找回失落已久的赤子之心。

这也是小KNG一直不变地喜欢游戏圈的原因。

世界上在变的人、事、物很多，然而不变的东西更多。

就像这个秋天，似乎与往年的秋天一样没什么变化。

家门口不远处的一家小咖啡厅里依然播放着猫王的歌，有好几年了，这张唱片在那店里还是那么受欢迎。

小KING此刻正坐在书桌前，耳边响着崔健的那首“混子”，虽然一直也算喜欢他的歌，但有时就会觉得有点吵。

也许该换上一张什么时候听都舒服的谭咏麟或达明一派的唱片。

也许该去开车兜兜风。

天凉好个秋啊！

张 馨 ♥♥♥
陕西省西安市建国路四巷8号
邮编：710001
夏 骏 ♥♥
浙江省杭州市凯旋路155号
邮编：??????
朱欢欢 ♥
安徽省界首市法院宋国运转
邮编：236500
(第八期上王冰读者的邮编为300151)

纷云编辑部

此间滋味，唯有知晓

无数的脸在黑暗中四处漂浮，嘻笑怒骂全像一朵朵惨白的花把我围困，令我找不到出路。花瓣渐渐褪色，淡化成一个个名字顺影旋转，突然天地一震，世界立刻破碎成尘——

我被一阵喧闹惊醒，一早即遭如此待遇，令我痛不欲生(“现仍早乎？十二点矣！”ANGEL的话在上空回音阵阵)。又闻众贼一阵笑声，出门视之，只见纸片上下翻腾。是来信了！我脑中轰然一声，大呼道：“全别动，这些都是我的！”冲上前去，却发现BLUE双目若烟若雨，呆视地面而已忘情。低头视之却是一地的漫园稿件，绫波丽们在地上拥挤不堪。正欲以手遮其视线，突闻一声“开饭了”，面前人影瞬间消失，饭桌边一圈严肃静穆的神情。“对酒当歌，人生几何”直至杯盘狼籍后，众贼终于“周公吐哺”，FOX真诚地对我道：“好好读信吧，这是你的精神食粮。”

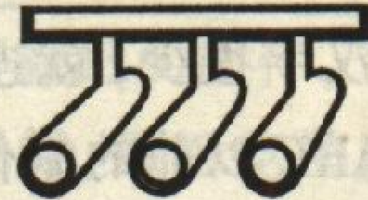
午后正闲来无事，桌上电脑显视器其一突然晕厥。经DRAGON龙吟、E·T之怪力光线强心后均告无效。BLUE高呼“闪开！”，睥睨四周，施施然走近，用手掌轻轻抚摸着显示器，柔情若蓝天绿水，佳人终至睁开妙目，BLUE正欲引吭高歌时显示器却又垂下双眸。PAUL莽撞地一记“叶樱崩拳”，我们来不及阻止，显示器一声呻吟再也不敢闭眼，众贼随之傻眼。至下午四点，我惊觉前次睡觉已隔24小时，ANGEL冷然道：“不，那是在十二小时前。”我见BLUE在旁偷笑，忍不住出言骂之，DRAGON等人亦不甘寂寞加入战团，天下顿成战国群雄割据之乱世。直至晚间，KING又神秘地携来一人，却是”臭名昭著”的绯雨，于是战国时代一举迈入楚汉争霸前夕——共抗暴秦，烽烟杀伐，天地变色。战况被一电话打断，却是一曾在编辑部饱受侮辱的同城玩友设下小楼夜宴，欲邀我等前往，众人立即收拾行装，言笑晏晏。ANGEL负手道：“熙攘众生，皆为口腹之念。”KING亦叹曰：“鸿门之宴，不可不防。”我欲抢于BLUE之前出门，但此贼却将堆积如山的信封抱于我面前，令我体内怒气直若白虹贯日。

在纸堆中埋身不知费时几何，渐至忘我之境。其间我抵御之DRAGON以龙须酥引诱、PAUL之电视中蓄意放大的打斗音量、KING与E·T之高达模型横空往来、FOX与绯雨伸至面前的满纸涂鸦均不能乱我以禅定之境。脑中仅余流光溢彩，万千气象。不知世纪其流逝几何，猛抬头间墙上时针静指四点。

于是对着满窗夜月，徜徉于满地纸雪中，若有所悟地向ANGEL道：“前次卧榻于正二十四小时前，其不谬乎？”ANGEL点头致意，相视一笑，莫逆于心。



广角论坛



名作大家谈
游戏一鞭
当月焦点
FAN园

序 言

经过了两个月的努力，"广角论坛"终于在BLUE"嫉妒共焦虑一色，不平与诋毁齐飞"的眼光中强大了起来。我感觉就象河内诸侯会盟之势逐渐形成，而"董卓"老匹夫躲在"洛阳"之内战战兢兢。这一切都要感谢广大读者的支持，让我们共同准备隆重的受降仪式吧！（此时的BLUE正在皓首穷经地查阅"出师表"的写法，欲掀起一场"帝国反击战"）

令我比较诧异的是"名作大家谈"中对于优秀作品《星之海洋2》的评论竟然没有，是大家把时间都花在玩全此作上了，还是忽略了这样一部让编辑部所有同仁一致叫好的经典之作？希望下期不会出现这种尴尬的情形。十二月号的名作大家谈点题为：《燃烧战车》（PS）、《封神演义》（PS）、《三国志6》（PS）、《光明力量3·冰壁的邪神宫》（SS）、《幻想水浒传》（SS）。从"游戏一鞭"收到的稿件来看，大家的视线还太过集中，应该"横鞭竖鞭"、五花八门的都有，不然BLUE怎么会呼痛呢？（某人曰：此人有变态倾向，大家别信他！）。

这一期的"当月焦点"特意选择了一篇本不该出现在这个栏目的文章《玛丽奥失业了》，这是处于对尝试不同形式的读者的鼓励，我们永远欢迎"奇思"与创新，不过这可不是怂恿大家都写成这个样式，不然就会出现两个"梦剧场"了。十二月肯定有读者引进了DC吧，所以请大家勇敢地写一写"从DC的首批软件看它的发展道路"。

名作大家谈之卷

梦幻模拟战V

——并不十分完美的结局

千呼万唤终于盼来了梦幻系列的最终回（希望不是，厂家都是不可靠的。对该作期望很高，虽然后来没有预期的那样满意，但到底没有令人失望。

开头动画只能打70分，凭SS的机能完全可以做得更好，毕竟全张CD就那么一段动画（原来还说结局和重要情节的动画也不少，到那去了？看来还不如把内藏的几个PC专用文件删掉，用来做动画，这样的容量安排似乎更合适些，也不知这张CD满了没有）动画整体感觉还没有3代的动画出色。剧情、音乐和人物设定都很成功，但伙伴太少，才6位，平常最少也有七八个伙伴。而且没有分支剧情！不知是否会像3代那样最后几版以隐藏方式出现，但可能性不大。关键剧情的几幅静态画取代了"原定"的动画，这样的设计还是比较合理的。

5代的开头设定在4代的结尾处，按理说4代的人物大部分应该出现，但不知为何，许多重要人物都没出现，而且是一点消息都没有。是找不到声优吗？（4代的两位公主说的仅有的几句话是没有配音的）而或是如我的几位朋友所言：5代是4代的外传呢？不知是什么原因艾路斯利多的三魔将竟能活到现在（或许是他们长生不死）本人未记错的话，在3代时（时间设定比5代早400多年）它们就被持圣剑的迪哈尔特军团消灭了。

作为一个战斗要素极浓的S·RPG（或SLG）战斗系统是非常重要的设定，美塞亚在吸取了以前教训的基础上，做了大胆的改进，5代的战斗系统还是很成功的。魔法和召唤这两个传统设定有了一定改变，但本人认为那未必是必要的（就连主要角色使用魔法都有配音，而改良后的魔法画面未必就比以前好多少）但从2代到5代魔法和召唤数量增多还是一个好的现象。士兵和主帅有占地面积这个设计，虽然符合实际，但有时却令人哭笑不得，在有些过道出现"塞车"现象屡见不鲜。"行动消费值"是很成功的设定，攻击后再移动，这样能够有效的对敌方实行车轮战。有一点非常令人讨厌，就是敌方和NPC的思考时间太长，看着他们的思考，自己按任何键均无用，真烦啊！本作的版面从数量到种类都相当多（36版，好长）。但由于敌方和NPC思考时间长，即使是前期的战斗每版也要花半个小时以上，但令人欣慰的是"传统"的版面很少，新加入的版面有许多都非常新颖，就连宝物的种类也增多了（有新兵咱雇佣、魔法习得）。但影响女主角友好度的问答减少了，与3、4代没法比。

总之，梦5是个成功的游戏，尽管她并不十分完美，但真正完美的东西是没有的，而且完美并不等于成功。我与广大梦战迷都希望美塞亚能在DREAMCAST上做出更好的游戏（不知NCS加入DC可能性为多少）。

广西　阳朔　秦培景

小议《武藏传》

"在一个月黑风高的夜晚，（其实月亮挺大挺圆的，只是出于习惯，才这样讲）被フイ一姬召唤而来的传说中的剑豪——英雄武藏理所当然地担负起维持正义与和平的使命，之后公主理所当然地被亚势力绑架，武藏则理所当然地踏上拯救公主的冒险之路……"这便是PS新款游戏《武藏传》所讲述的在FC"水管2"时代便有的老套故事。

尽管《武藏传》是由PS的一大台柱SQUARE公司所制作，但如将其称为大作、经典之作，显然是过于主观了，确实，《武藏传》比起史氏的其他一些作品来就有些份量不足了。就拿那不到五秒钟的片头来说可美其名曰"反朴归真，有内涵"，但也不由让人想起同样片头极简单却未受到足够好评的《浪漫莎加》，片头一事或许又会给"反史派"和"SS阵营"留下把柄，大肆渲染；流程很短好象是近来的一种流行趋势，稍有A·RPG基础的玩者要想在15小时以内爆机并非难事，但要比2 CD的《寄生前夜》和3 CD的《双界仪》好一些。还有，这三款游戏在完成一次后记录一下依然可以继续游戏，或许这真是潮流吧；其他方面像文章一开始提到的情节简单，依然是早期游戏中经典传统的"英雄救美，骑士救公主"，人物Q版得可以，画面也不能说非常出众，游戏难度不高（只要掌握对话中红色关键词与吸收敌人能力两点就不

大会卡住),文字中的汉字很少,就连"武藏し"也都写成"ムサシ",这些似乎与SQUARE以前的制作风格有所出入。笔者经比较深入的思考后得出了这样的结论:《武藏传》与《陆行鸟不可思议的迷宫》一样是为低龄玩家们制作的游戏,这样就能解释为什么不少所谓资深玩家对《武藏传》不易接受了。

《武藏传》的一大商业卖点是附送一张极有料的试玩版,朋友中也有"为了体验一下《FFⅧ》和《野心之战》才顺便买下《武藏传》的"说法,在诸多不足与"史上最强の体验版"的阴影下,除史氏的FANS外还是有不少人对其表示认同,这又是为什么?应该就是游戏界十分重要的创新意识。《武藏传》是一款原创作品,A·RPG在次世代游戏中算是冷门了,在情节上不易吸引人,那就要求游戏本身有过人之处。《武藏传》支持振动手柄,操作性颇为不错;用雷光丸吸收敌人的能力,对敌可使用投技应该说十分新鲜;真实时间系统与情节发展紧密相连也很独特;在救出的城民中学得必杀技以及升级的概念与众不同,购买出场人物及怪物的玩具好象成了大部分金钱的归属;三处运动型的迷你游戏非常有意思。总的来说这是款轻松搞笑的游戏,比较休闲,介绍给打《铁拳3》打得肌肉紧张,玩《完结篇》玩得神经衰弱的朋友一定不错吧!

《武藏传》虽非大作,但也绝非拙作,还不至于影响SQUARE的水准,在A·RPG领域中也有其闪光点。顺便说一声,很希望SQUARE的下一款A·RPG是《圣剑传说》,到时候花银子又是难免的事了。

江苏昆山 王伊浩

游戏一整

▶一个传说的终结,一个梦的终结。(《梦幻模拟战V》)

——蔡亚明

▶难道MASYA公司就只有这么一种翻来覆去、抄冷饭的本事吗?(《梦幻模拟战V》)

——IRORL ANGEL

▶系列中我最讨厌的人物就是那个"大摸倒式——接死卡",堂堂的大魔术师竟每次都需要别人帮忙逃跑,白活了这几千年了。(《梦幻模拟战V》)

——赵宇辉

▶"梦战"系列的每一作都是令人感动的,这并非制作好坏的事,而是一部作品一个系列在我们这一群人心目中头脑里扎下了坚实的根基,如同玩其他系列作品一样,有一股熟悉或者是亲切的感觉,那是我们许多玩友所共知的。但这些并不代表好,也不等同于水平。(《梦幻模拟战V》)

——SERAPH

▶精美的画面、动人的音乐、奇特的系统、极佳的操作性组成了这一款极出色的A·RPG。(《武藏传》)

——刘佳加

▶虽然是A·RPG类型的第二次尝试,但感觉绝无"圣剑传说3"如此令人百玩不厌;虽然是全3D世界,但却无"圣剑3"般如此亲切,而且在操作感上亦无"圣剑3"的爽快、流畅,剧情方面也消失的无影无踪。(《武藏传》)

——张旺强

▶炒冷饭的技术始终是CAPCOM和SNK的专长,所以实力始终不会太差。(VS系列)

——张旺强

▶又是一个CAPCOM利用较受欢迎角色制作出来的原创游戏,又是一个有炒冷饭嫌疑的游戏,以往凡是Q版游戏严密性都不高的缺点,连CAPCOM也不能完全避免。(《口袋战士》)

——张旺强

▶这是一个老牌的游戏,自从任天堂时代开始便越走越红,直到这个《1945 Ⅱ》几乎达到了射击游戏的巅峰。在子弹中穿梭的感觉似乎只有"彩京"才能做得如此出色。(《1945 Ⅱ》)

——张旺强

▶SNK给我们开创了史上可自行组队的格斗游戏的先河,但作为玩家的我们自然想多玩有新意、有内涵的游戏。虽然"拳王98"还有许多人支持,但与"拳王95"相差甚远,希望SNK下一作能有重大改变,同时也希望"拳王98"能变成3D的。(《KOF 98》)

——张旺强、陈玉麟

▶初见它时,对其晦暗的外表没有太大的注意,但买回家一试那极富创造力的游戏方式确实别具一格,这个游戏给了我一种全新的感受,希望这个系列能延续下去。(《影牢·刻命馆真章》)

——LEON

▶虽然从不认为难度即等于游戏水平,但过多降低了难度,使人觉得二代已无一代那样高度的战术要求,考验综合思考能力的作品沦落为一款普通的S·RPG。(《赏金之剑·双刃》)

——沈洲渾

▶穿透人性的思想杰作,超越游戏的长篇小说。(《东京魔人学园剑风帖》)

——沈洲渾

▶七月尾,得到《FF8》体验版时极为振奋,但也许过份强烈的希望与憧憬,未免与体验版实际情况有所不符,甚至讲本人有少许失望。(《FF8》体验版)

——李华锋

姓名:罗碧玥 称呼:绯神玥
性别:女 兴趣爱好:电玩、漫画
☎:021-65617843 邮编:200434
通讯地址:上海市虹口区车站西路334号



附言

在一个偶然的机会里,看见了一个孤独的人,
他有着令人羡慕的能力,却没有一同欢笑悲伤的朋友,
把自己囚禁在无止境的仇恨之中,日渐疯狂……
真的 很寂寞吧!八神……

喜欢八神并非因为一般人所赋予他的"酷"和"强",我的目光没有停留在他得意的笑声里,也没有因为他的打斗姿态而心动,我鄙视那些学他笑声、扮作他模样的人。相信如果能够给他再一次选择的话,他势必会放弃现在这种身不由己的生活,舞台的灯光照不到他心里黑暗的角落。愿所有同情、理解八神的人与我一起为他祈祷,为他祝福,我们用温情抚平他的伤痕。



FAN园

当月焦点之一

次世代机面对新世代何去何从

玛丽奥失业了 特别篇 福建 厦门 苏小平

九九年的选择 广州 DC超爱者 张旺强

世纪之战

九九年的选择

一看到《电子游戏与电脑游戏》98年第8期90页的首期"当月焦点"一栏目，令我非常开心，终于可以将DREAM CAST与现时的次世代来比个高低，历史性时刻到了。

虽然DREAMCAST(以下简称DC)直至现在还未正式推出，令人有纸上谈兵之感觉，但从E3公布性能来看，DC的超强性能足以把现时最强的游戏机轻松压倒，甚至包括PC的VOODOO2，单是这点，便立刻使N64再次降价，PS也匆忙宣布"FF8"的存在，PS与N64这样做无非是为了回应SEGA的DC的出现(虽然要在11月20日才能购买得到，但N64与PS现已感到了极强的压力)，可是N64和PS深知凭着在全球拥有众多用户，DC至少要在1年后才进入成熟期这一道理，均会采用软件策略来与DC相抗衡，"撒尔达传说"与"FF8"就是最好证明。话虽如此，可我觉得N64与PS还有重大隐忧，先说N64，最令N64两头不到岸的肯定是64DD，这部原本可令N64机能更加厉害的加强器，若在现时推出，必定会在DC出现后给打回一个落花流水，若不出现，单凭N64的小容量卡带面对CD－ROM，又难成一番大事，更会浪费了NINTENDO公司利用庞大人力、物力和时间开发出来的64DD，所以现今NINTENDO所做的每一决策均非常重要；而PS形势似乎更不乐观，1.是SCE第一次加入游戏界，完全没有经验应付将来的需要，若要开发新主机，单凭SONY自己的力量更是难上加难，在面对SEGA与NINTENDO显得太"小儿科"了，(所以逼使SONY无论如何也要紧靠微软)；2.便是SONY自身的游戏开发实力始终不强，若SQUARE、NAMCO等弃PS而转投DC或N2000，相信SONY必定会不堪一击，想有SS与PS的那种永不言败精神，恐怕更是要用无可能来形容才算恰当；3.便是PS的软件积压问题严重，若不处理好，每分钟都有赚了还不够赔这种情况出现，这点较有经验的SEGA与NINTENDO便做得很好，以上所说是我本人认为N64和PS的危机。

若DC要在出现后战胜N64与PS，最重要的一点是要拥有众多软件公司为自己开发游戏，这点SEGA现时处理得极其良好，(但千万不能像SCE处理软件的积压情况)。另外，SEGA要起带头作用推出一些较有新意的软件，这样才能吸引众多非机迷的兴趣，这点PS做得很好，最后便是要实行一轮广告轰炸阵，来宣传自己的新产品，这一点SEGA也已处理好了。

相信在DC出现后，N64与PS各自凭着众多主机与强力软件还能支持一段时间，但到了99年中后期，"FF8"、"DQ7"、"撒尔达传说"、"BIO HAZARD 3"都推出后，一大堆已经与SEGA签注一切意向的公司肯定会转投DC阵地，SNK、CAPCOM、KONAMI、TAITO甚至ENIX、SQUARE、NAMCO都将自己的看家本领献给DC，"拳王99"、"BIO HAZARD 4"、"武术2"、"电车GO2"、"DQ8"、"FF9"、"铁拳4"等游戏在DC上出现已成可能，至少SQUARE的"圣剑传说4"有极大可能进入DC家园，"迷我者游戏也会出现在DC上"，这一句名言传说极可能出自SQUARE，DC的胜利日期已不远，PS与N64的危险时刻到了，相信在DC上的33.6K MODEM会将N64与PS危险时刻告诉给全世界，所以99年选择主机我认为必定非DC莫属，"梦游2"、"SR2"、"VF3"、"D2"、"SONIC－RPG"在家中痛玩的时刻来了，但SONY和NINTENDO都是业界非常有实力的公司，它们决不会不管，相信达到每秒1000万多边形的PS2与N2000都不是无可能的，但那已经2000年的事了，但PS和N64在DC出现后肯定不好过。(PS和N64一起在1999年6月离开，PS2和N2000在2000年6月再来)，这一句话回应贵刊"何去何从"这一名词。

广州 DC超爱者 张旺强

玛丽奥失业了……

华灯初上，一个熟悉的身影徘徊在繁华的东京街头。是玛丽奥，此时的他已是风光不再，褴褛的衣裳和那颓废的神情不禁让人想起那挤身于贫民窟的难民。

无意中的一个回眸，他瞥见了任天堂那高耸入云的本部大厦，不禁无奈地长叹。不久以前，他还是其间的一名高级职员，——但就在一个星期前的早晨，他被人从温暖的被窝中叫醒，然后客气地请出了大厦，理由是"公司近况不佳，减员增效势在必行"。

当玛丽奥踏出门时，他看到小狮子丽奥正在众经理的簇拥下缓缓地向公司走来——就像以前他入公司时一样，不由黯然神伤，"由来只有新人笑，有谁听到旧人哭"的辛酸涌上心头。

十几年来，他为任天堂公司鞠躬尽瘁：从初世纪商战到如今的次世代之战，他无一缺席，立下了赫赫战功。没有他，也就没有今天的任天堂。但是……玛丽奥不想再想了，他晓得公司确实已濒临危机，他不忍心看到老山内那孤寂无助的脸……

玛丽奥好容易从退想中脱出身来，他觉得好累。以前，公司就是他的家，就是他的一切，但这一切都已是过眼云烟。"唉，好累！"玛丽奥低声叹道。"我真想有个家，一个温暖的家……"玛丽奥大叫起来，叫声中夹着哭腔。街上的行人惊奇地回头看了看他，但仅仅是好看，脸上绝无半点同情与怜悯之色。可怜的人们，他们早被那冷漠世界所同化了。

喊了一会儿，玛丽奥已是声嘶力竭，可是他还得继续流浪，直到找到一个安身之所。

突然，玛丽奥脑海中浮起了好友路奇和恋人碧奇那熟悉的面容，不禁心头一亮，"嗯，面包会有的，一切的一切，都会好起来的"他自语着，微笑着向贫民窟走去……

福建 苏小平

题记

本文意境来源：孟庭苇《紫浣花》。请于阅读本文时戴上耳机,同时欣赏这首歌,非此,不可得到最佳效果。

零落的樱花在淡紫色的空间里徐徐飘舞，竹笛声丝丝缕缕游动在雾中。长发如同蓝色的风来回飘拂，那陷落在风中的双眸,深邃不可捉摸。一缕发丝飘起,又自无力的垂下,盖住悲伤淡泊的眼睛，盖住了纤薄的嘴唇。粉红的刀光如同一声倾情呻吟，迷失在花烟中，天空却因此而破碎，万道电光血一样狂泻，每个阴暗的角落都浮现出沉痛、狰狞的面庞。粉碎，一地的血花和残瓣,冰冷的剑锋吸附着发丝，眼光停留在绝望中。整个血染的大地与这单薄而笔直的身躯一起静止一直到没有了生存和死亡的永恒。

只是那失足的樱花仍自舞动着。凄怆的旋律,随意拼接成一个个死灰的笑靥。

他慢慢的走进了中庭，就站在那里，看着门窗上映着的影子,几瓣粉红的残花簌簌落到他肩上。他静静感受着那轻柔至极的触觉,一只手掩住嘴轻轻咳嗽着。

门被拉开，一个红色的身影出现在面前。粉色的花瓣在红色的轻纱前曼舞，不可抑制的咳嗽声依然抑制着他的目光不往上去。他是害怕，还是为什么，竟不敢抬眼。

"你……来了。"一个喜悦然而幽怨的声音响起，却又硬生生低落在平淡中，这个有意克制使得末两字显得冷淡和无情,但又使第一个字更为深情绯恻。

他身体一震，几乎要抬起头来，但终于没有。他明白自己一抬头将会接触到怎样的目光，他明白一抬头将会惹起一场凄艳的灾祸，然而他不愿，不敢，他又将自己的心动隐藏在咳嗽声中，正如从前无数次伤害过其他人一样伤害面前的人。

"吉小姐,是你找我吗?"

"是的,是我想见你。"

"请问……"

"我只想请你听一支曲子,就一支,好吗?"

他不言语，只是默默地盘膝坐了下来，坐在一地的花瓣和泥土中。琴声在轻轻的雨韵中流出，轻柔凄婉，就像飘散的云化作一滴滴冰凉的水珠，就像空山深谷中一株幽兰空自枯萎，就像午夜时分窗前的一缕轻烟。然而那歌声却仿佛一枚枚坠落的纸鹤，倾倒在平静的水面上，引起一圈又一圈的涟漪。

独自捧住樱花枝头的风
梦里
抹去镜上的灰尘
独自钓起水池中的月
清晨
盖住泥径上的足声
独自收回放飞的天空
黄昏
掩起唇边的门

铮然一声，琴声陷落在无比的低沉中，再也挣脱不了纠缠不休的压抑，琴弦崩断，这曲这词无可挽回地终止了。他在余音袅袅中站起身来，缓缓鞠了一躬，又缓缓地转过身去，足尖踏在院外地上的一片叶子上。他听着背后拼命克制却怎么也收不住的哭声，他只是握着冰凉的刀往前走。十步，三十步，一百步……身后的庄园不可复见，他在山路上回过身来，朝着自己经过的方向再次深深一鞠躬。雨水凝成细珠在眼角无声滑下，他的心比这雨水更冷，他的心又比脚下的路更硬。自从他怀着一柄刀四处流浪起，他就辜负了不知多少这样的心。他何尝不动心，他何尝不偷偷贪恋过望住他的眼睛。他已经负载不起这许多深情，只因他的心已被一个未知的方向所占据。为了那个死去的人，他已寻找很久。如果是在以前，他或许还会对那个少女说："善待你身边的人吧，他们比一个陌生人更重要。"但现在，他连怜惜都不敢轻易吐露，越来越剧烈的咳嗽声给他生命涂上太多不必要的笔墨，他不知道自己在寻找中的最后一步将会踏在何处。无情，是他唯一的良伴和归宿。自从那个人死了，他就不曾活过；自从那个人死了，他就不再属于自己。

那片时时刻刻飘舞在面前的樱花之风又度散落在眼前，一个淡到不能分辨的脸容徐徐绽放在一朵巨大而无形无色的花中……





紫浣花

文:SOUL EDGE

他静静地站在树林深处，艰难挤入的月光勾勒着他的轮廓。轻风舞动竹叶，发丝磨擦着嘴角，他在石上的反光里自失，仿佛忘却了一切，往事和回忆中的片段却像流云一般在脑中无序飘泊。

他若神游般走入深处的碧竹寒潭的所在，昔日的青楼如今空余断瓦残垣，几片碎裂的瓦片在他脚底磨砺着，他仿佛又走入了几年前那现已陈灰的故事。纱帘如影、烛焰明灭不休，灯下红颜却已褪色。他任由昔年耳畔的歌声在脑中飘荡不止，就像隔着万重山，缥缈而再也不能复归，渐渐地，又和那三天以前的断肠之曲混淆起来。他仿佛看见两个人影，无数个人影在身周绕转，"独自捧住樱花枝头的风，梦里，抹去镜上的灰尘……"无止无休，千遍万遍地重复下去。他侧转了一下身子，碎砖在脚底化成粉屑，他仰起脸，默然注视寒月，月光在他眼角晶莹一点。虚幻的雾一般的叹息声中只有他自己才能听到那一句话："小圭，你在哪里?"

水珠在枝干上点点滴滴，击打着叶子，清音如磬如钟。一片叶子在面前悠悠飘过，像是纸船在水面轻轻划开一道痕迹。他猛然回头，面前却是一个红色的身影如烛焰一般舞着，并四处游走。他先是握紧了刀柄，随后又安然坐了下来。那男子的舞步如行云流水，点染着月光薄雾，就像一个不世之梦，绵延而没有醒来的时候。

不知过了多久，那道如火如蝶的影子方才在一个曼妙的脚步顿挫后曳然而止。他已完全沉浸在眼前的舞境中了，嘴角那丝淡到极处的微微笑意，却是他生命中最为安祥的一次，即便是在以前那凄迷的花前月下的日子也不曾像现在这般超脱自我。但



是，一阵咳嗽不但惊醒了自己，也惊醒了那更为忘我的舞者。那人惊讶地看着他，似乎到此刻方才反应过来有人一直流连着本属于自己的独乐。"你是谁?"涂满油彩的脸，手中握着的雉刀"世话女房"其实已经让他知道了面前这人的身份，但他只是淡淡的回答道:"我是一个过路人。""过路人?"那长发的舞伎打量着他，蓝色的长发，苍白的脸，怀中无名之刀似乎让那人看出了什么，又像是什么也没看出。那人将雉刀插入土中，也盘膝坐在月下。这一切只是一种默契，只是一种和谐，完全不用言说和解释。月光中两人身影迷蒙如剪影。

"父亲临终前将所有的技艺都传给了我，我一直想将歌舞伎发挥至完美，你说我能成功吗?"

他淡淡一笑，微晃的长发如波轻扬，那种俊朗的风情连那人也为之一呆。"我不懂歌舞伎，也不知道完美是什么。我的心中唯有探求二字。""探求?说的好。纵然是倾情一舞，不过自己消魂而已。只要能够感受到歌舞伎的最美，又何必追求每个人的了解。"那人将雉刀横于膝上，用手指随意地敲打着节奏。韵律和着清风明月叮叮地在他耳中回应，竟然隐隐和那留连不 去的琴声相合。他再度回味着那缠绵的歌声，眼角不由略略皱紧。轻柔的红纱像是摆脱不了的寒阶斜影，时而侵扰着他的心神。他想到了吉小姐一曲断肠的痴，面对着那歌舞伎时而陷入艺境的痴，触摸到自己永远逃避着的挣扎不休的痴，不由觉得世上到处都是痴人，执迷不悔的目光充斥了淡紫色的人间。

那人击打着雉刀，点着点着忽然一声悲吟起身袅袅地踱着步，就像是一个妇人在孤寂的月下百转千回。他看着那优柔的步调，看着那酷肖的表情，看着那脉脉如水而又暗带一丝恨意的眼神，竟然痴了。小圭，吉小姐，还有那些哭着喊着追逐着他然而最终消失在身后尘烟里的女子身影全如天边夕阳下的片片帆影，起落在血一般的影痕中，他的脑中一阵眩晕。小圭笑着、沉默着向他走来，轻纱柔荑牵引着他的目光，却又被一朵硕大的异花吞没，破碎成片片飞红，每一片中却仍贴着一只眼睛，目光忧伤而淡然。他不由叫出了声，额头汗珠涔涔而下。

那人停住身躯，转过脸来，蓦拟至绝的凄恻神情依然。"你怎么了?""不，没，没什么……"一滴汗珠带着轻微凉意在颈部滑落，但他也在这道印痕里平静下来。"我见你如此投入，是不是想起什么?"那歌舞伎黯然点了点头，月光像是一个颤抖的手指点着脸上的恨意。那人咬着牙，眼里满是悲愤、痛苦、然而迷茫的寒芒，雉刀竟而在手掌中挣动不休。片刻后那人却又颓然跌坐在地上，双手圈着雉刀，瞬间变得似乎虚弱无力。

"那是我的妻子。一年前，她忽然不告而别，从此再也没有回来。她是一个巫女，来自遥远的地方，据她说和我们扶桑隔了一大片海。我们时常一起研究着如何将我的歌舞伎和她占卜、祭神的乐舞结合在一起。我们相处了几个月，那是我最快乐的日子，而我的技艺也在那段时间内得到进步，我们都说好了以后要一辈子这样的过下去。但是，没想到，没想到，她却……我听说魔界恐山有个罗将神，我妻子好像就是为了讨伐他而离开我，有人说水姬已成为罗将神的恁依。所以我一定要找到魔界，除去那个罗将神，叫他把我的水姬还来!"

说着说着，那人又一挥雉刀纵舞而起。步法更疾，在他身周绕转得更快。那种旋律已不复优柔和深幽，反而显出了凄厉，就像狂风乱雨，就像穿阶之水，就像午夜铁筝击打清鸣。竹叶月光乱舞，他仿佛陷身在一个漩涡中，粉碎的竹叶落在他的头顶，落在他的肩上，落在他的足畔，触碰哪里哪里就是一阵冰凉。他感觉全身乏力，他像是被掩埋在深渊之底，不断地下沉，下沉，下沉……唯有一个声音却无比清晰地在耳旁的波涛里轰鸣：小圭……小圭……小圭……

小圭!

那人似乎拌了下，摔倒在地上，却像脱力一般躺倒，仰天喘息着道:"水姬，你什么时候才能回来?"瞬间，两人全都陷入了沉默。夜曲天籁在星海烟月里浮沉，一团团无形的烟裹紧了这方空间，尚且滞留在空中的竹叶无声没入泥土间，只有他偶尔咳嗽两声，却又无比遥远。

仿佛过了一个世纪，他才抖落一身尘土般艰难地站了起来。他端详着歌舞伎的脸，却发现那人已经睡着，枕着一地红发，神情尤带凄苦悲愤，眼角一道清痕，不知是为触及的情绪而感动，还是为自己陷入的深邃意境而不自觉地动情。月光像在那人身上泻下一层紫烟，使那绘着油彩的脸显得无比纯真，或许这就是专注于感情和艺术的灵魂吧。他竭尽全力抑制住自己的咳嗽，悄然无声地走到一边。他抽出怀中的刀，用手指摩娑着刀身，幽蓝的反光中小圭的笑颜如飘荷浮萍一样荡漾着。他这时想起了曾听人说起的一个传说: 在魔界有一朵巨大的花，你心爱的女人的灵魂都被魔界之花封闭，找到它吧，为了解救你心爱的女人，也为了你自己。

他最后望了一眼歌舞伎，为千两狂死郎而在心中默默祝福。随后，他又开始走了，向着不明的方向而去，离开这处幽地。穿越过竹林时，他不停地咳嗽着。但那歌声却随着竹枝的每一阵摆动，随着他沉滞而缓慢的脚步声前所无有地清晰地翻覆着:

独自捧住樱花枝头的风
梦里
抹去镜上的的灰尘
独自钓起水池中的月
清晨
盖住泥径上的足声
独自收回放飞的天空
黄昏
掩起唇边的门……



幽蓝的天空慢慢褪色，终于化为一幅灰白，却像是重重纱影，整个人间被黯淡的亮光冲洗，如梦如月，如歌如叹。

只是那失足的樱花仍自舞动着。凄怆的旋律，随意拼接成一个个死灰的笑靥。

Preview 廣鬥鏡

游戏广角

责编/ANGEL

Baldur's Gate

不知大家对早前时间的《魔法门六》,现在玩到那种境界?如果你已经玩爆,恭喜你,现在介绍的《柏德之门》,一定极之适合你这种喜欢冒险的玩家。

《柏德之门》的故事围绕着 Bladus' Gate 柏德之门和 Amn 发展。在这个世界里,战争的危机正不断蕴酿,危机一触即发,而在制止战争发生的中途,惊觉事件的背后有更大的阴谋。



玩家在此游戏中,可扮演不同类型的职业,继有精灵、侏儒、半兽人、战士和魔法师等。而每一个职业亦有相对的特殊技能和长处,玩家最多可以召集六位(包括自己)角色和自己共同冒险。而电脑角色的设定亦是不惶多让,超过六十种以上的魔兽,以及过百个 NPC 在游戏中出现,当中会有敌人亦有朋友;有一个较为特别的设计,便是我方队员会有不同的性格,他们不是随玩家操控的纸板公仔或战斗工具;随着剧情的推进,对不同的事物,队员间会有不同的看法,亦会有争执,甚至离队的情形发生,所以身为主角的你,要好好和队员们打好关系。顺带一提,如果你选择的职业及人格,是偏向暗黑属性的话,NPC 会更加留难你们。



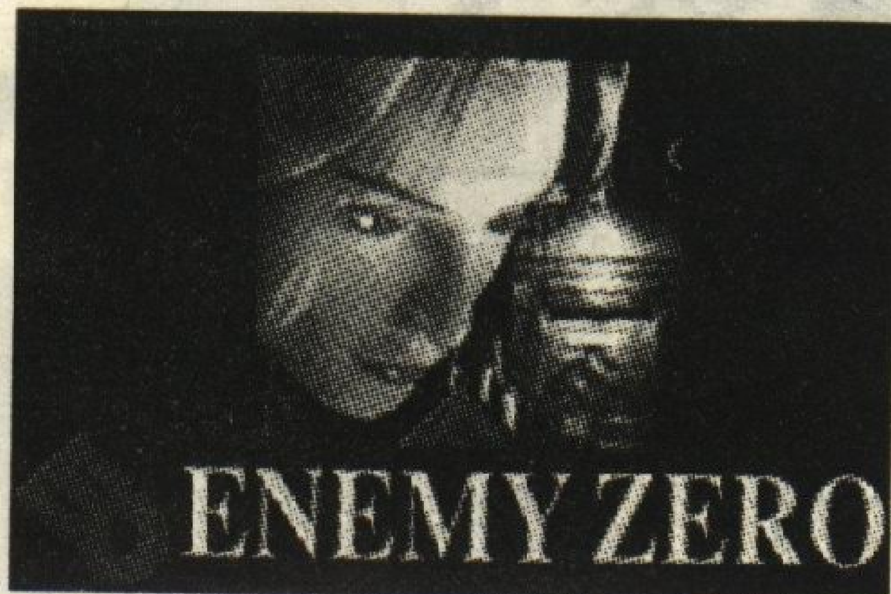
《柏德之门》的背景是它的强项,视点采鸟瞰式的角度;最大的特色是动态的光源效果,譬如日、夜的环境,天气的变化等效果,全部是以 real - time 的模式显示;游戏的 16BitColor 效果,单单用「漂亮」实在不足以形容。

《柏德之门》是很适合玩解谜的玩家,再加上游戏有大量的怪物,不同的魔法,数量极多的物品,构成一个不俗的魔法世界,大家不妨试一试罢。

提醒大家一句,《柏德之门》除了有五片装的 VCD 版本外,亦有 DVD 版本,而在稍后更会推出 MMX 版,把游戏画面的水准在向前推进一大步。

迟些《柏德之门》会推出 Mission Pack,哈!本人也不知是甚么,射击游戏的 Mission Pack 便听得多,不过 RPG・・・或许算是一个新尝试罢。

ENEMY ZERO PC 版

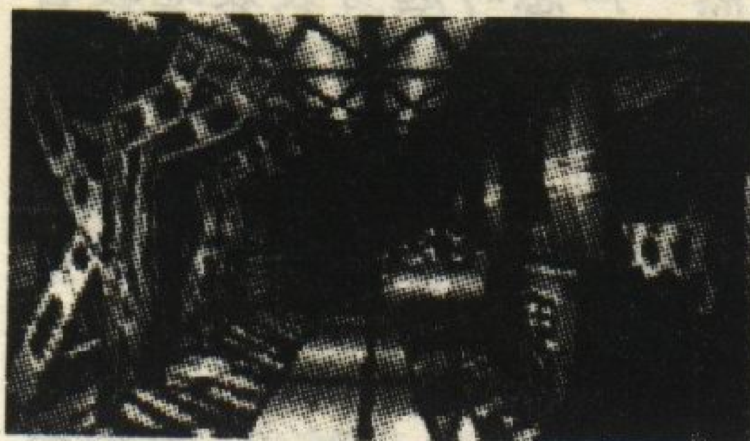


提起 PC 上的 Sega 游戏,大家可能联想到动作性较强的街机移植作品,其实 Sega PC 还会把 Saturn 上受欢迎的冒险和 SLG 游戏移植到 PC,即将推出的作品是解谜冒险游戏《Enemy Zero》,容量为 4 CD - ROM。



《Enemy Zero》故事讲述女太空人 Laura Lewis 和六名同伴正在太空内航行,当她从睡眠中醒来时,船上突然出现一只不明来历的隐形怪物,把各人逐一杀死。玩者扮演 Laura,要凭敏锐的听觉、过人的智慧和灵活的身手,在庞大的太空船上对抗这个看不见的敌人。

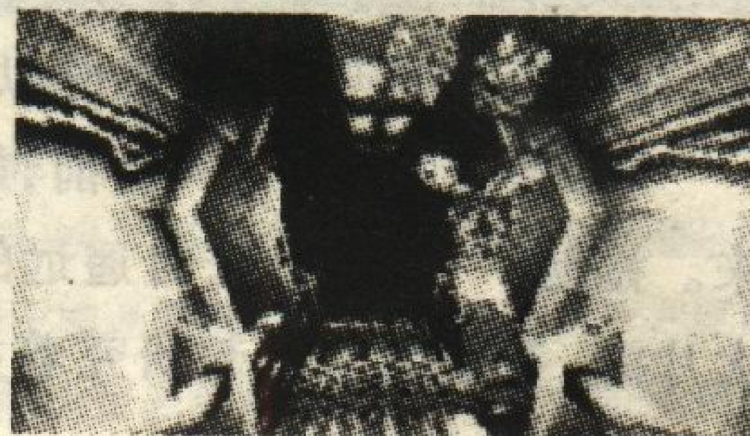
《Enemy Zero》的故事和科幻电影经典《Alien》十分相似,虽然"熟口熟面",但可以令玩者投入,实在不错。游戏形式以解谜为主,中间穿插大量过场影片。PC 的播片机能较 Saturn 强,但因为 Sega 没有特别为 PC 版制作新的影片(情况和《Final Fantasy Ⅶ》相似),所以大家不要抱太大期望。



除了聪明智慧外,玩者也要有敏捷的身手来"处理"路上遇到的怪物。因为游戏内的怪物是看不见的,玩者要依靠听觉来估计敌人的方向和距离,"听"准时机 chargeup 枪械,和《Tomb Raider》、《Quake》的玩法不同,对一向"见人就射"的人来说,可说是一个新挑战。

《Enemy Zero》这个游戏和制作人饭野贤治也有一段为人津津乐道的故事。

话说软件公司 WARP 的"渣 fit 人"饭野贤治在 3do 推出《D 之食卓》后,打响了名堂,后来想在 Play Station 上推出《Enemy Zero》,但因为和 Sony Computer Entertainment 的合作出现问题(传闻他不满 SCE 对软件公司太多限制),竟然在 SCE 举办的 Play Station 游戏展上宣布把 PS 版《Enemy Zero》无限期押后(即是取消),改为推出 Saturn 版。《Enemy Zero》有大量「播片」和立体画面,较适合放在 Play Station 上,而且当时 PS 版《Enemy Zero》的完成度不低,已经有可以试玩



游戏广角

Preview 廣角鏡

责编/ANGEL

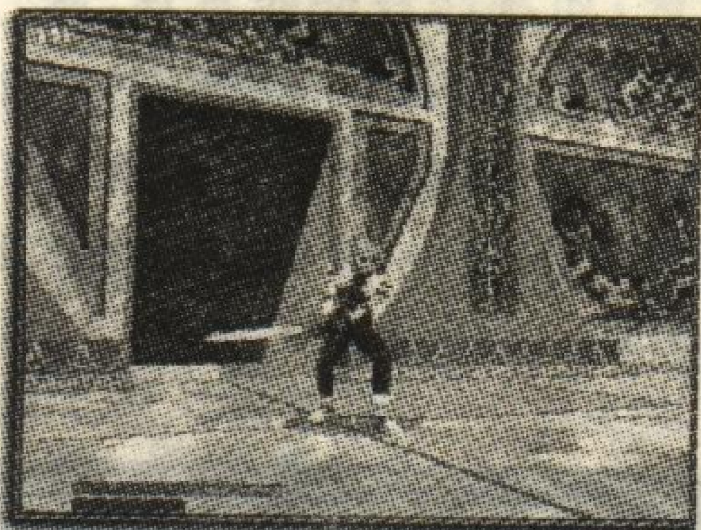


的 demo，加上 Play Station 的前途较好，很多人都认为饭野贤治这样玩"野"，可能会浪费了一只好游戏，甚至令 WARP 受很大损失。但《Enemy Zero》在"播片"和处理 polygon 机能较差的 SS 上仍然有高水准的表现，叫好叫座。从此 WARP 和 Sega 的关系愈来愈密切。到了今年，Sega 最先公报、最多宣传的 Dreamcas 作品就是 WARP 的《D 之食卓 2》。WARP 的作品虽然不多，但全都是质素很高的游戏，例如《D 之食卓》、《Real Sound》(一只无画面、只靠听声的 SS 游戏，在国内不受欢迎，但在日本就有不俗的评价)。没有 Saturn 的读者，在 PC 版《Enemy Zero》推出后便可以亲身体验一下这个"传奇"游戏了。



一只很难决定是否好玩的游戏，当你一开始玩这游戏时，你会觉得它是一只垃圾，再玩下去，会有两个极端的感觉：一是更加垃圾，二是越玩越好玩。

何解这只游戏会有这样的极端呢？且让本人详细道来：



首先游戏并没有 Opening，在游戏的开始，只有一小段 AVI 影片，没有任何故事简介，游戏便开始了；你一开始站立的地方，是一条小村庄，里面没有半个平民，能够去的地方只有三个：教堂－－用来打怪兽；酒吧－－转职用的；和杂货店－－购物武器、道具，以及确认物品属性的地方。

在游戏中，你要做的，便是选定适当的职业后(有五种不同的职业，分男女，共有十种不同的选择)，到地下迷宫，一层一层进行攻略；在探险的过程，你会不断拾到不同的宝物，有时要拿回杂货店才知是用来做什么。

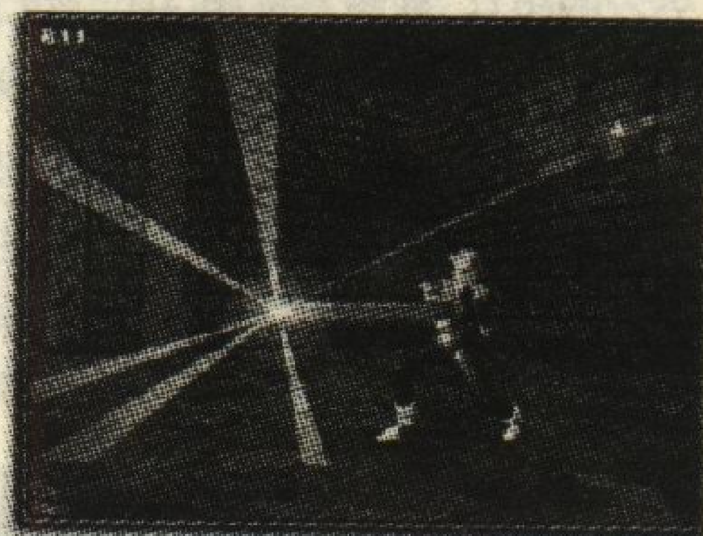
而游戏的设定中，每打五层，黑武士便会出现，打败他后便可以到下一层，此时游戏亦会自动为你存档；除了黑武士外，其他的角色亦各有特色，如多种不同颜色的史莱姆、武士、术士、魔女、怪兽等等，种类虽不是太多，不过都算颇丰富，尤其是到第十五…还是二十层呢？本人可不大记得了，会有一只颇大的巨龙出



现，和它战斗都颇有描头。

说起战斗，控制方法亦是简陋得可笑，攻击键只得一个，除了向前劈外，如果有敌人在你的身后，便会变做回旋劈，长按的话会变成三连击，对巨龙使用三连击的话，它完全没有还击之力呢！很简单罢。

除了普通的攻击外，亦可以使用魔法，攻击魔法本人暂时只找得两样，分别是火球及雷电，在 LV10 的程度下，破坏力仍是少得可怜，其它的继有增强防御力，增强攻击力，夜视等等，LV 越高，维持的时间便越长。可幸的是，主角使用魔法时，画面的表现不俗，只不过每次转用魔法，均要 CallMenu 出来，非常不便……。



格斗游戏最重要的，当然是 A.I.，但 Midgard 的设计显然有点奇怪，所有敌人均限定在某一个房间内活动，若你踏进去，他们便会一窝峰冲来，相反若是站在房门边，即使是面对面，他们亦不会作出任何攻击，劲 STUPID！不过敌人的魔法攻击则不在此限。

说最后一样罢，便是画面的质素，游戏必须要有 Voodoo 才可以起动，本人使用 P－166＋Voodoo2 12 Mb RAM＋96 Mb RAM，感觉上游戏只可以去到 20frame 左右，如果有三只或以上的敌人出现，Performance 会进一步拉低，如果没有顶级的配备，而想有流畅的效果，实在是一个幻想。

不过说实话，游戏的画面做得相当不错，首先每五层的迷宫，均各有特色，敌人的立体模形亦没有明显的散位出现，光源的效果亦有一层层的渐变效果，而不是颜色棒，所以始终一句，要看看你是用什么电脑啦！

本人好像由开始到结尾，均是在"弹"这游戏，但其实本人已经玩到第二十五层，亦有打算继续玩下去，至于这究竟是否一只好 Game，本人可以告诉你：不算是一只好 Game，但却是一只值得花时间去玩的游戏，至于原因…… 本人自己也讲不清楚，或许你们可以试试，可能会找到答案的；不过如果你家中的电脑和本人一样，是 P－200 或以下，即使是有 Voodoo，又或是你不喜欢玩这种无目的格斗游戏，Midgard…… 还是放弃罢。

不过最后多讲一句，游戏的音乐很好听，游戏额外有一只音乐 CD 跟来的　，有机会不妨拿来听听。



Preview 攻略手记

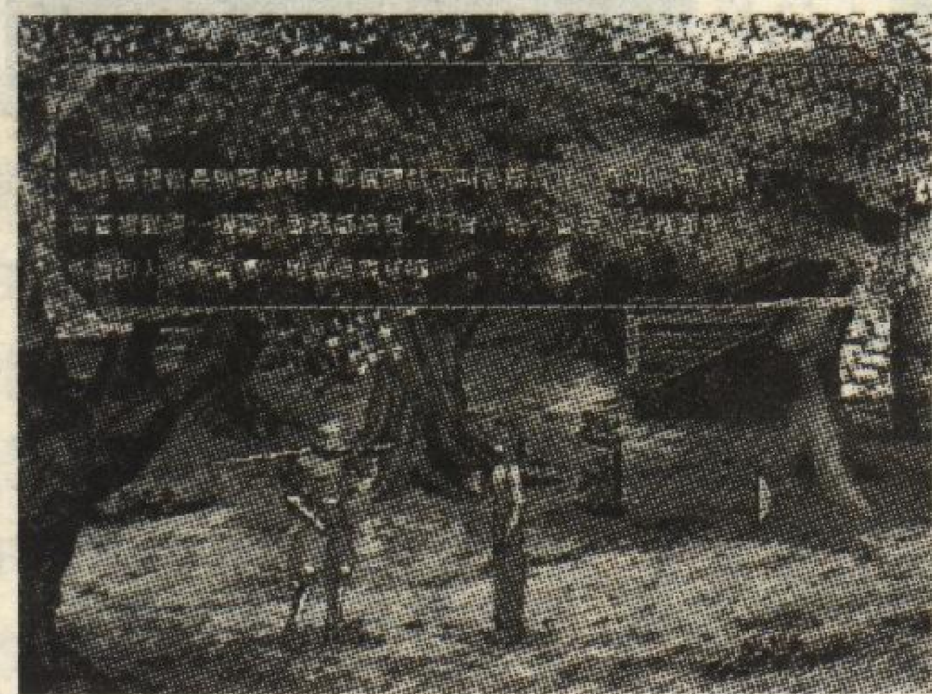
责编/ANGEL

守護者之劍 GUARDIAN'S SWORD

主角修特，为探求"守护者之剑"的消息，打算到梅罗镇一行，顺便看看有没有找外快的机会；但修特在森林遇到香菇三兄妹，正和他们纠缠不清之际，阿尔巴出发，并以召唤魔法把香菇人赶走。

一直向右走，来到梅罗镇，由路人西玛口中得知有关赚外快的途径后，往东走，过了一条街后(意即过了一个画面)，第一栋的房子便是镇长皮尔的家居，待他说了一大轮废话后，最后他会请你去找修女凡妮；在行人走道上，找到一名穿蓝色外衣的少女，她便是凡妮，由凡妮口中知道皮尔去了森林，答应帮她寻回镇长后，由西面的出口(即刚才进村的地方)离开。

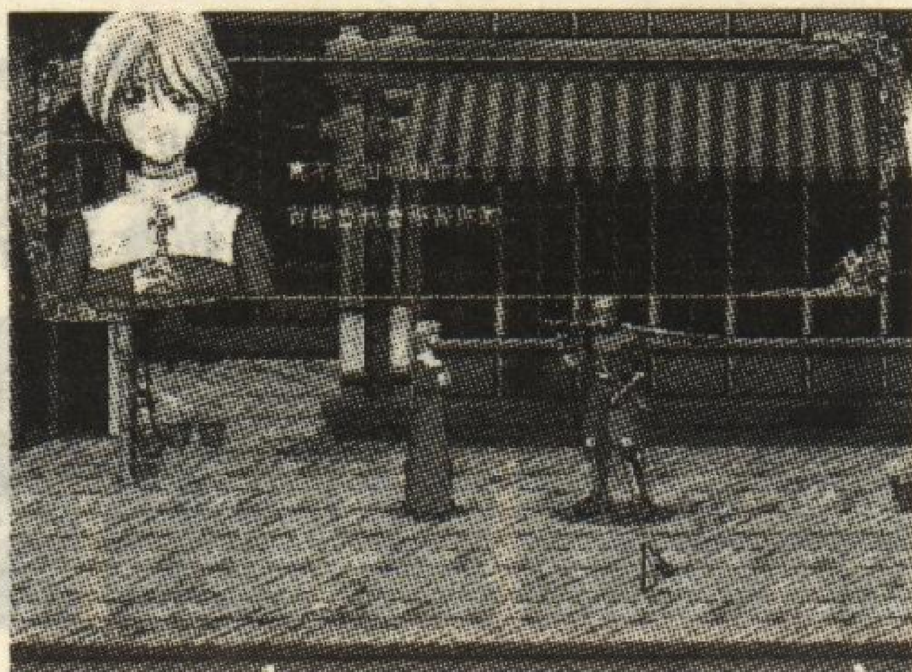
走了没多远，即发现皮尔在四处游荡，先把他带回家，然后去告诉凡妮，凡妮自会去找皮尔。在街上遇到流氓，由他们的对话之中，知道他们要去对付镇长，听罢立即赶去皮尔家，但发觉没有任何事情发生；皮尔最后知道修特想找工作，答应把他带去梅罗镇事务所。



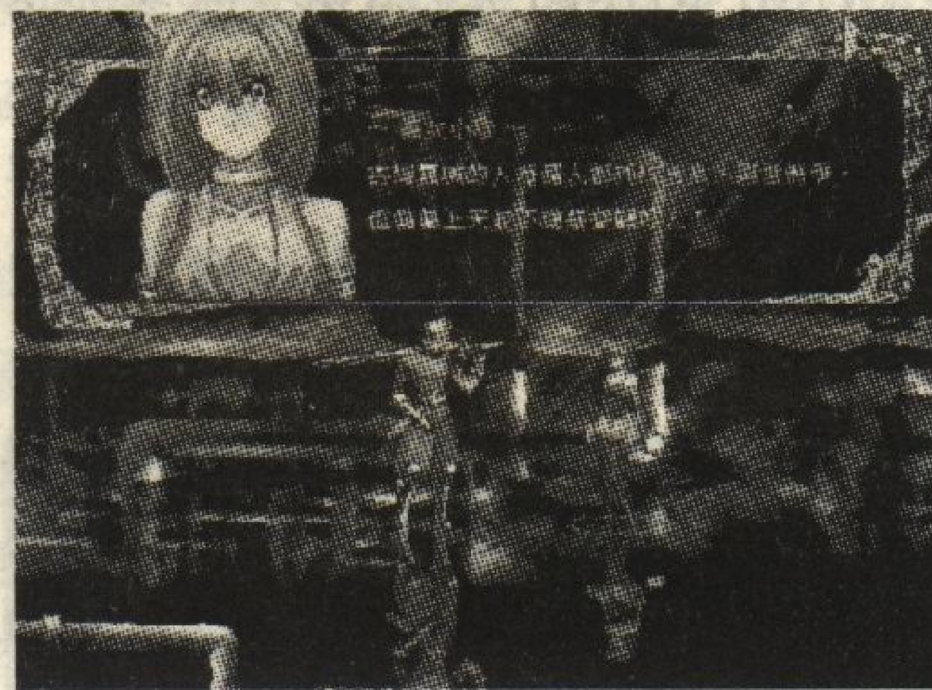
修女凡妮走来走去的房子旁边，有一条小巷可以向上走，和皮尔进屋，才知这里并不是什么梅罗镇事务所，而是驯兽师事务所；尔后白痴皮会给你一个捉拿猫女的任务，离开驯兽师事务所时，凡妮会把碍事的皮尔带走；向左边走，来到酒巴(门口有牌子的)，见到猫女小珍，把她击败后，小珍会加入队伍。

回去驯兽师事务所，但皮鞭妹告诉修特，白痴皮等人去了森林找香菇人，不过她会给你一个找南瓜的任务；离开驯兽师事务所向东走(不要返回大街)，见到神斧乔治，答中他问的三个问题后，去旅馆睡半晚，然后再去找乔治，他会带你去到异世界(其实还不是同一个地方)，向西面走，见到一个卖南瓜的大婶，向她买下一个黑色的南瓜后，再去旅馆，睡到天明，然后可以去驯兽师事务所，领取今次任务的酬劳，并且接下下一个任务。

由村长家隔离的小巷，转入另一条大街，在大街尽头的一间房子找到一名女孩，不断告诉她自己喜欢熊，她便会和你玩一个游戏，如果答中的话，除了给你十元外，还会把魔法桃子交给你。又回去驯兽师事务所领赏，再接下第三个任务；离开驯兽师事务所，返回大街向东走，直至来到教堂，然后向上走，遇到今次的任务对像－恶狗，打败后回去驯兽师事务所，拿到赏金后，为了采求白痴皮的消息，接下第四个任务。出来时向西走，过了一条街后，在一栋房子找到一个自认最聪明的女孩，和她玩一个游戏，得胜后回驯兽师事务所，把胜利的诀门告诉皮鞭妹。



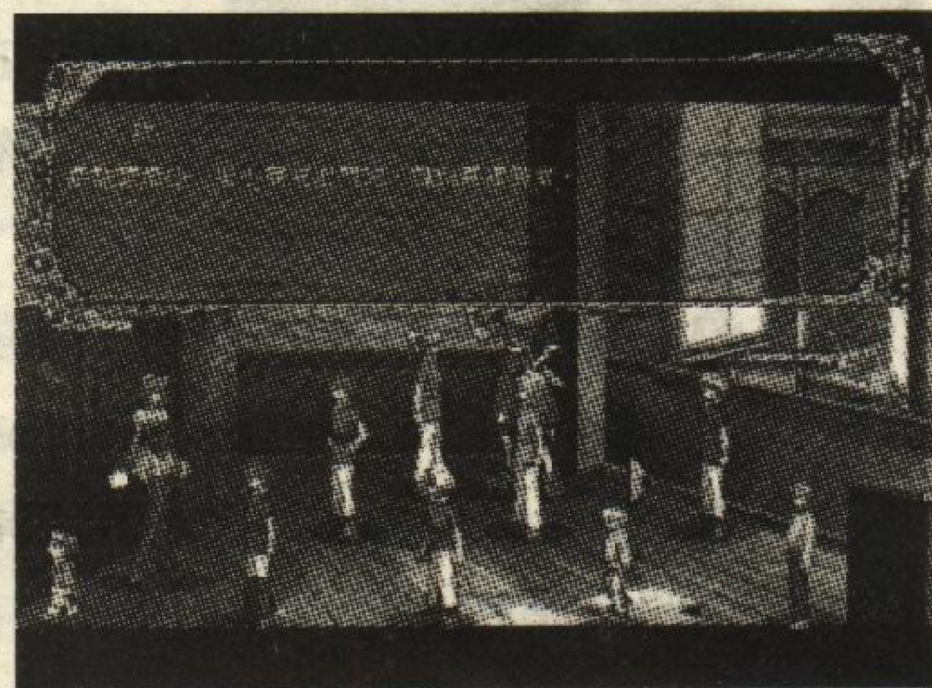
由皮鞭妹口中听到有关虫暴的消息后，立即离开驯兽师事务所向东走，经过乔治继续向东走，但在沙漠的尽头并没有什么发现，而修特亦在此道出自己的家园是受到虫暴的攻击而毁灭。回去驯兽师事务所，白痴皮等人终于回来，先拿赏金，修特继而由皮鞭妹处，知道小红和兽人勾结，并且四处抢夺食物，质问小红途中，她毅然逃掉；去酒巴找小红的父亲一问，得知他二年前离家出走的原因后，然后向沙漠前进，在尽头见到洞窟一个，这里便是古梅罗城的入口；在入口处有一个小孩守着，助他解决疑难后，进去古梅罗城，找到小红，但她因赶着去消灭鬼花，而没有理会修特；修特由贫民口中知道鬼花原来真是一株巨花，喜欢污染水源，听完后离开，向出口的方向前进。



路经一座木桥，向上走便是地下水道的入口，在里面找回小红，二人结伴向东走，最后会遇上鬼花，收拾鬼花后，小珍会自行离开，修特唯有自己先回梅罗镇的酒巴，把小珍离开的消息告诉老板，而酒店老板亦会把小珍可怜的身世告诉修特；知道小珍过去的悲惨遭遇，修特立刻再去古梅罗城，但守门的小孩说小珍去找阿姨了，答应小孩过两天再来，然后再去酒店，向老板询问有关阿姨的事，刚巧碰着柯娜饮酒没钱付一幕，修特本好心打算帮她付款，但却给柯娜偷去钱包。

由酒店追出来时，柯娜已经不见影子，不过却见到雪丽受到流氓骚扰，走过去把流氓打发掉后，雪丽加入，并会邀请你去苦儿之家；由上方的大街向东走，经过迷雾森林北上，便可以到苦儿之家(仔细找找吧)；得对方招待一晚，次日再去古梅罗镇，但守门的小孩说小珍已经离开，不知去了那里，不过小珍带来的阿姨仍在古梅罗镇，进去找阿姨，在一个放满木桶的房间终于找到，原来所谓的阿姨便是柯娜；由柯娜口中得知地下迷城有守护者之剑的消息，最后决定和柯娜一起到地下迷宫。

向古梅罗城的出口离开，中途柯娜会指示你进入地下迷宫：在迷宫的左右两边均可以拿到石板，在你拿到第二个石板的地方的最左边，有一个机关，把它拉下，然后走出洞门，再往左边走，那个原本关起来的门打开了，进门后，一直往左边走，到尽头时，按下机关，再往右边走几步，会发现一个链条降下，把它拉一下，然后往右走，可以发现原本的石门已经打开，进门后见到三个火把，按照中、西、东的顺序灭火，然后往西走去，进去后会发现两对链条，把这四条链条当中的两条拉下，从右边数过来，第一条拉下、第二条不拉、第三条不拉、第四条拉下，西边的门便会开启，进去发现相同的机关，依照刚才的方式破解，然后再进门，向右走，看到三个机关，依中、西、东的顺序碰机关，再往右走，在火把前把机关拉下，往左走，到尽头把机关拉下，往右走，可以拿到主翼石板，然后和一只火怪战斗，杀掉火怪，沿来路离开古梅罗城，反回沙漠，柯娜会先行离开。

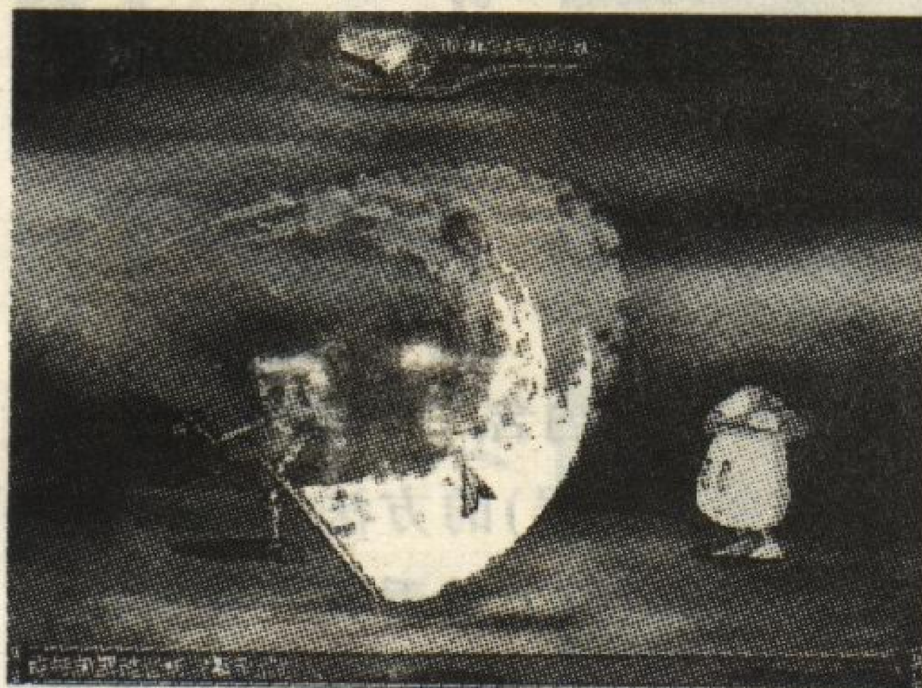


回去苦儿之家，再次受到热烈的款待；晚上，在苦儿之家的外边传来嘈杂的人声，原来席蒙带着一班流氓到来，意欲消灭掉迷雾森林，幸好有兽王沃斯把席蒙打跑；第二天，为了防止席蒙再来生事，雪丽决定去和对方交涉，不放心的修特亦决



攻略手记

袁编/ANGEL



定和好同行。

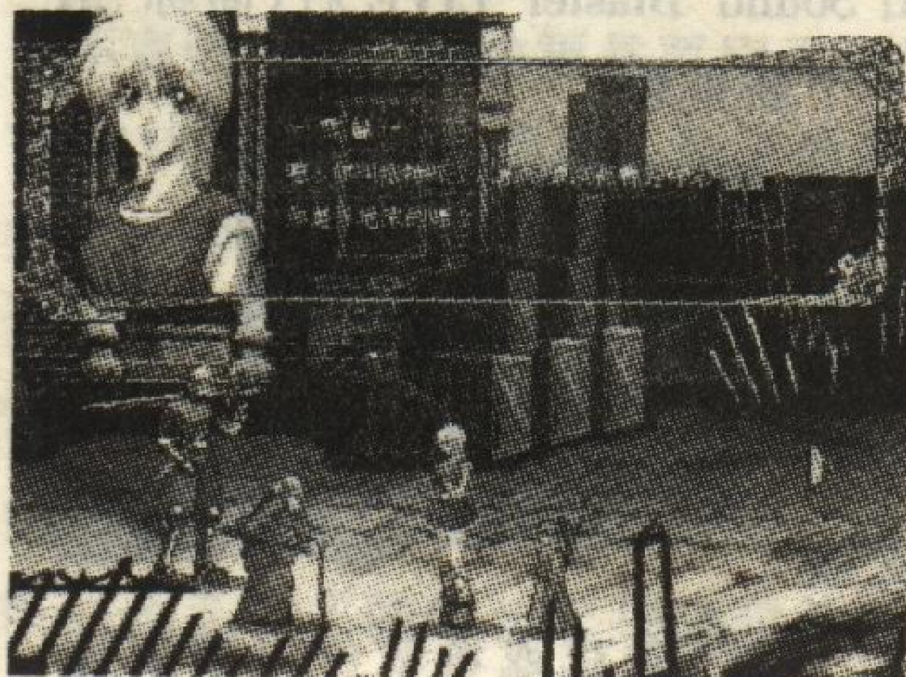
去到富商赛尔的家(门口有守卫把守着),但因为没有通行证而不得其门而入,正打算回去苦儿之家时,老总管普鲁刚刚回来,得他之助,成功进宅兼且见到赛尔;和赛尔谈过后,原来他不知自己儿子席蒙的所作所为,之后他会把自己的女儿蓓蓓被绑架的消息讲出来,而他会怀疑是兽人所为;答应赛尔帮他找回蓓蓓后,离开,向兽人之村进发。

穿越迷雾森林,在东边可以找到一个路牌,上写着兽人之村的方向,跟着向东走,不过发觉自己是在同一个地方不断徘徊,正不知如何是好之际,阿尔巴再次出现,并会给你破解迷阵的提示 去梅罗森林(游戏一开始修特身处的地方),立刻见到香菇人,但他们指责修特等人绑去他们的同伴,糊里糊涂打了两场架后,重遇香菇弟,得知香菇妹被捉,答应帮他们救回香菇妹后,去驯兽师事务所,果见香菇妹被皮鞭女和白痴皮所捉,和他们交涉放人不果,最后大打出手,把他们打跑后,救回香菇妹,然后和她一起回梅罗森林。

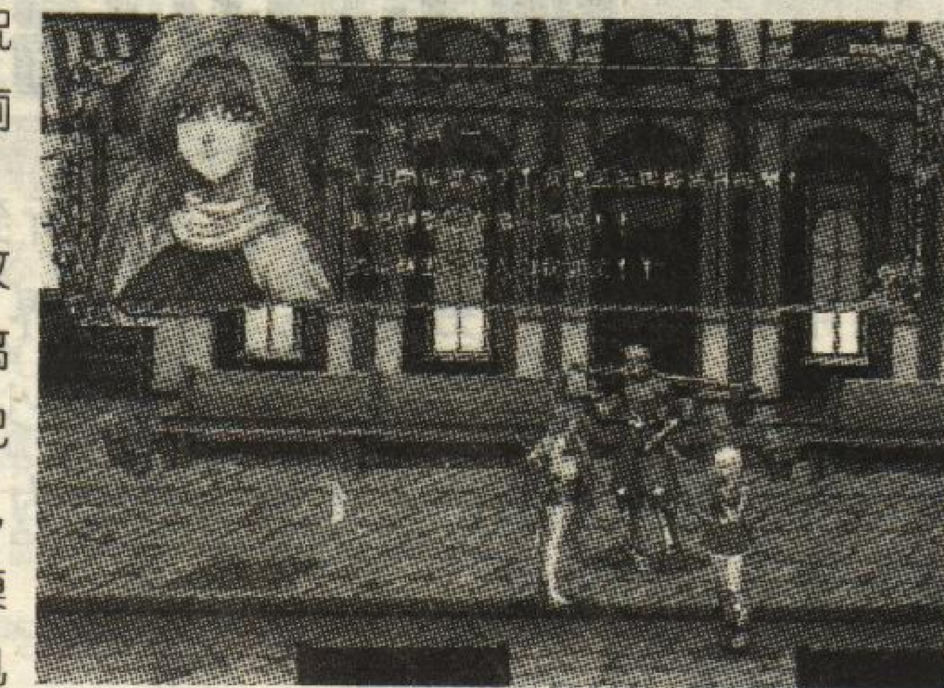
看到香菇三兄妹重聚,香菇人为了表达谢意,送你定风珠一颗。再去迷雾森林的路牌,在这里使用定风珠,成功解开迷阵,沿东北的方向走,可以去到兽人的村落,兼且顺利见到兽王沃斯,但他言明没有绑架梅罗阵上的小孩,修特不信,但四处查看仍没有发现,再去找沃斯,刚巧魔族大军杀到,沃斯误会修特,雪丽是和魔族一路,三人大打出手,结果沃斯不敌逃去,但修特却不放过他,最后雪丽自残身体,阻止了这一场没意义的决斗。

魔族第二轮的大军快将攻到,沃斯为怕兽人小孩受到牵连,拜托修特护送兽人小孩远离兽人村落,而自己及其他兽人决死守村庄;把兽人小孩安置在苦儿之家后(经过路牌时会遇上长毛怪,普通的攻击是伤害不到它的),立刻赶返兽人村落,但兽人之村已差不多被夷平,沃斯更身受重伤 答应沃斯去找回大地之牙,他会建议修特先去找阿尔巴帮忙,听完后向迷雾森林的南方进发,经过一个九宫格的火坑(把所有的火把全部熄灭,才可通行),来到阿尔巴家,但阿尔巴不在,只有一只鹦鹉在看守门口;鹦鹉不肯告诉修特在那里可以找到阿尔巴,只不断嚷着要吃核桃,唯有去找找罢了。

在路牌念出咒语,头顶便会跌下数颗核桃,把它拿给鹦鹉吃后,终得到阿尔巴的去向;到梅罗森林,找到阿尔巴,得他传授绝技后,之后会把满月之花交给修特;回去兽人之村,用满月之花冶好沃斯后,先回苦儿之家,待沃斯把兽人之村的恶耗告诉兽人小孩后,启程梅罗镇,遇到席蒙开着战车,预备铲平迷雾森林,把战车破坏后(紧记战斗前先装备火焰石),阿尔巴又出现,在他的指示下,他会和沃斯消灭其余的战车,而修特和雪丽,则联同阿尔巴的徒弟柯娜,出发去教堂,把幕后主使人收拾掉。



在教堂内,有一些门口的颜是特别浅色的,这些地方均可以进去;先找到四只不知自己年龄的鬼魂,和他们谈过后,去找修女鬼魂,她会要修特拿鲁美圣书,在书架上搜寻一下,可以找到鲁美圣书,这本书会问四只鬼魂的年龄,全部选三十二作为答案,四只鬼魂便可以升天,兼且会留下一些宝物,把它们装备好后,可以到教堂最高层和路法决战(奉劝一句,如果你没拿到宝物,还是不要和他对战较好),以拿圣剑的修特作主攻,雪丽使用回复咒文,而柯娜则在适当时机回复雪丽的魔法力,基本上不难胜利。



打败路法后,突发觉刚才的攻击并没有伤到他,最后路法会离开,同时修特等人亦回去向阿尔巴覆命;待阿尔巴讲好约定地点后,先去购买一些必需品,然后到沙漠的入口(驯兽师事务所的隔离),见到阿尔巴,他会带众人到古梅罗地底的迷宫,在交待了一些场面话后,他自会离去(不是并肩作战吗?),进去洞口,拉下左手边的机关,右边会有三条梯子降下,除了中间的一条外,其余二条拉下,便可以通过火柱阵;走到东边尽头,把之前拿到的石板放在适当的位置上,可以找开侧边的石门,进去吧!

在迷宫内,先去找三颗红宝石,第一个红宝石在那个有四个火阵的魔法阵,破解它就可以获得(红宝石会从墙上掉下来),第二个红宝石,在洞窟的一段路上(沿路有两个链条那段路)的最西边,挂在墙上,第三个红宝石在光球魔法阵附近,同样是挂在墙上,然后把它安插在机关上,机关右边通道的火焰便会消失;过了火焰后,通过洞后,见到之前回定了的三个光球在飘浮,可以把它们击爆,跟着进去这个洞口,出来时先向左手边走,见到一个开关,板下后(左边板下第一及第三个,而右边的是第二及第三个),会传来一下巨响,这时向东面走,见到守通道的敌人(**SORRY**,忘记抄起名字)。



打胜后,可以去到一个以溶岩为背景的迷宫(是一个较迷雾森林更加复杂的迷宫),在这里的北面可以找到火龙一条,打败后得到火龙召唤术,向里走,如果你走的路碰到的怪物是珍兽和美梦恶梦,表示没有行错,一直走就可以出城,直至遇到交叉路口,走右上方的路,然后会来到有一段很长的 **Z** 字形路,在路尾端会有个岔路,上面的路就是出口,出城之后可以打变体路法,打胜可以得回大地之牙,然后便 **Game Over** 游戏结束。

后记:

说实在的,游戏故事之短,实在是超乎本人所期待,竟然最关键的守护者之剑并没有出场,不过因为游戏有为数不少的任务需要完成,加上时常要在数个地点不停来来回回(有些地方实在很难找),再加上敌人出现的频率颇高,要爆机实在要花不少的时间。提一小句,游戏后期会有不少的 **Bug** 出现,大家可以去 **http://www.tgl.com.tw** 下传守护者之剑的 **Bug Fix Program**。

THE END



软硬兼施

责编/ANGEL

"Super 7"与"Slot 1"哪个平台更好

笔者每次经过中关村时,经常听到有人问店员:"哪部电脑使用用 PentiumII?"另外,在"电子世界"等电脑商场,又经常听见有人问店员:"那块'Super 7'主板多少钱呀?"从这两段说话,笔者已经发现玩电脑的人大致上可分为两类。第一类是崇尚名牌,第二类是精打细算。

经济低迷,小心!

崇尚名牌其实不是坏事,不过在现今经济低迷的时期,纵使现时身处公司高位,亦难保公司不会裁员。因此,减少开支是首要原则。如果你在商界或政府部门工作,则另作别论。对大部分电脑发烧友来说,性能是首要条件,其次便是价钱。

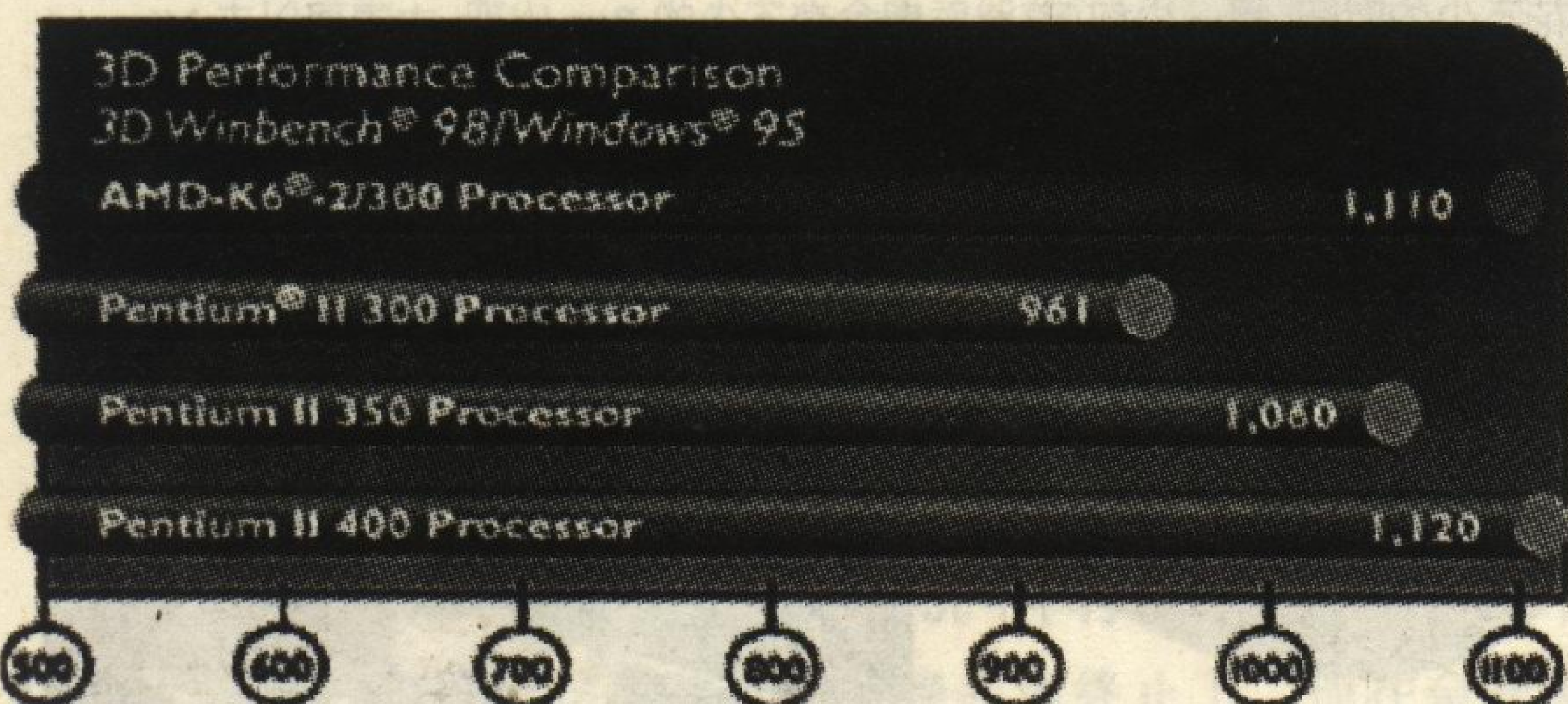
「Slot1」或「Super7」谁有较高的性能呢?



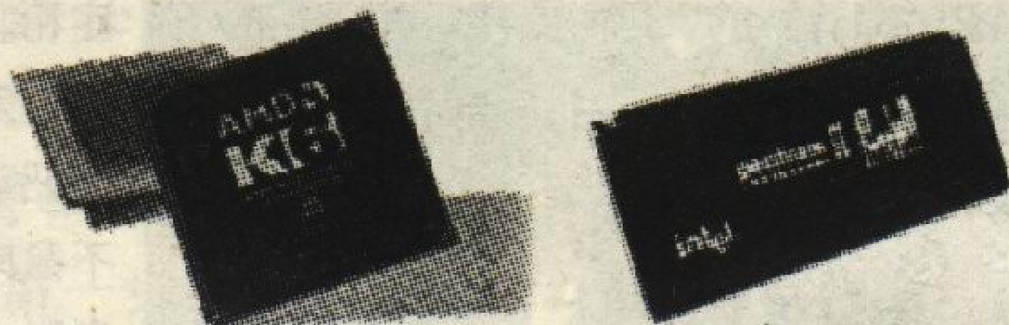
现时的 PC 平台,大致上可分为两类。第一类是「Slot1」,它是由 Intel 开发,主要配合 PentiumII 处理器。它是一个专利的平台,只能容许 Intel 所开发的处理器使用该平台。第二类是「Super7」,它是由 AMD 倡议,主要是配合 K6、K6-2 及在年底推出的 K6-3。Super7 是一个公开的平台,任何一间处理器生产商都可以使用该平台。IDTWinchip2 便是采用这平台。

Intel 一直都强调,基于技术上的问题,「Socket7」不能支援较高性能的处理器,因此必须要转至「Slot1」平台。笔者认为 Intel 这个讲法是强词夺理,「Slot」或「Socket」只是一个机械上的架构分别。能否支援较高性能的处理器主要是视乎底板上的晶片能否支援。AMD 倡议 Super7 平台便是推翻 Intel 这个论调的最好例子。根据一些外国的测试显示,K6-2 300MHz 配合「Super7」底板的整数运算速度与 PentiumII300MHz 配合「Slot1」的 BX-chipset 底板相若。

一直以来 Intel 的处理器在浮点运算的速度都比其它牌子的处理器优胜,这个是不争的事实。不过,大家要紧记浮点运算



主要应用在 3D 图像处理上,而 3D 图像处理不一定要使用传统的浮点运算组



件完成。K6-2 采用的"3D Now!"技术,它内含二十一个专为 3D 运算而设的指令,采用 SIMD(单指令多数据)的方法,增强处理器在 3D 运算的速度。笔者在国内的新闻组上曾看到一些言论,指 Intel 的 MMX 科技都是使用 SIMD,因此"3D Now!"所提供的速度应该与 MMX 差不多。这个说法是很有问题,SIMD 只不过是一个存取数据的方法,但在 MMX 的 SIMD 所应用的范围与"3D Now!"完全不同。MMX 应用在多媒体上,包括 2D 图像、音效及 3D 图像处理的最后步骤——图素描绘,对整体 3D 处理只有轻微帮助;"3D Now!"则应用在 3D 图像处理的物理、几何及三角设定步骤上。因此,"3D Now!"比 MMX 更能大幅提高 3D 图像处理的速度。根据外国的测试显示,K6-2 300MHz 配合"Super 7"主板在 3D 运算的速度与 PentiumII 400MHz 配合 BX chipset 的"Slot 1"主板相若。

总括来说 K6-2 配合"Super 7"能提供与 PentiumII 配合"Slot 1"同级的整数运算速度。至于在 3D 运算上,则之 K6-2 配合"Super 7"优胜。

哪一个平台较为合乎经济原则?

"Super 7"的主板大概 900 左右一块,而"Slot 1"底板大概 1,400 左右一块。K6-2 300MHz 的售价大概是 1300,而 PentiumII 300MHz 则要二千多元。另外,Super 7 的主板能支援 K6、K6-2 及 K6-3 三代的 CPU,Slot 1 只能支援 PentiumII 的 CPU、下年年初推出的 Katmai 则会使用 Slot 2。论价钱、论性能、论升级能力,K6-2 加 Super 7 都比 PentiumII 加 Slot 1 优胜。怪不得 K6-2 一推出,便获得多间电脑公司应用在最新的家用电脑中。

声卡中的极品"Sound Blaster LIVE"

相信大家对 Direct Sound 3D 和 A3D 这两种音效标准不会陌生,不过上周自 Creative 推出 Sound Blaster LIVE 后(简称 SB Live),音效卡发展可能会进入一个新里程。

甚么是 EAX?



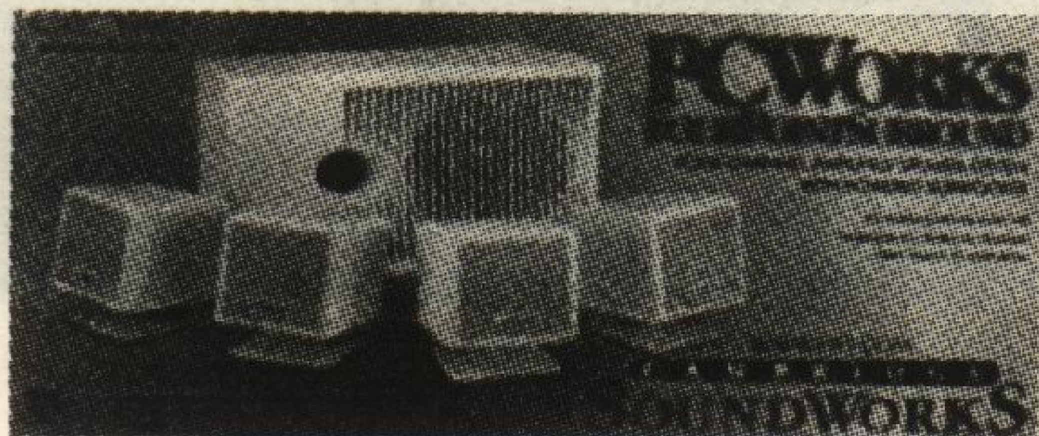
Enviromental Audio Extension(简称 EAX)是音效卡一个全新的 API,由 Creative 研究,并率先引用到 SB Live 身上。EAX 除了支援 Directsound 和 Directsound 3D 外,任何游戏或者软件只要以这

软硬兼施

责编/ANGEL

个 API 编写的，都可以将刻板的游戏声加入背景声音(Environmental Sound)，而这种背景声音可以随不同环境而转变，例如游戏中对着不同物料射击，所产生出来的回音可以是不同的。SB Live 提供的背景声包括演奏厅、山洞、竞技场和水底等现场声。当然，你亦可以透过 EAX API 自行制作其他背景声啦。SB Live 支援 2MB，4MB 和 8MB Sound Fonts，透过 PCI 音效卡的特性，你更可以用主记忆体盛载高达 32MB 的 Sound Fonts 模拟更多乐器声，十分适合电脑作曲使用。

玩 SB Live 最好用 Four Point Surround 喇叭

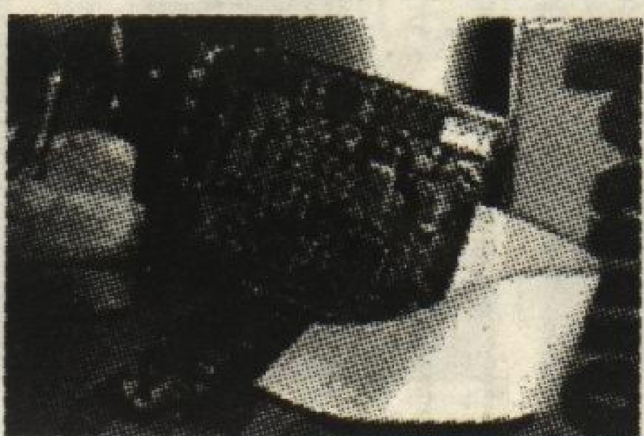


当然，以一千五元价钱叫人买张 SB Live，除非阁下是游戏痴，对视觉甚至是听觉表现都要一流，否则很难要人买啊，而 Creative 也心明这点，所以 Environmental Sound 除适用于电脑游戏外，它更可混入 DVD 和 VCD 音响中，加强播放效果，而普通的 Audio CD、WAV 和 MIDI 都可以混人这些背景声。

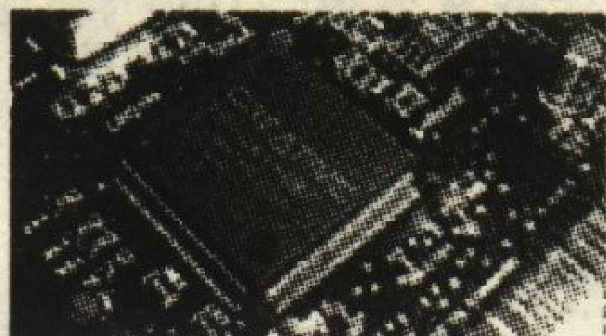
玩尽 SB Live 单靠两个扬声器并不足够。同 PCI 64 及 PCI 128 一样，SB Live 支援 Creative Multi－Speakers Surround，要发挥它必须配合 Four Point Surround 五个喇叭一起使用。

事实上 CMSS(Creative Multi－Speakers Surround)毫不逊色于时下的 Doblby Prologic，甚至是 Dobly Digital AC－3 音响，如果阁下喜欢在电脑看 DVD，以及对 Dobly Digital AC－3 音响始终情有独锺，可考虑暂时用两个扬声器，待日后 Creative 推出 Dobly Digital AC－3 喇叭连解码器一并升级也未迟。

Emu10K1 相等一颗 Pentium



SB Live 与 PCI 128 驱别于前者的 Wavetable 可使用 256 种音源，对玩 MIDI 电脑音乐的朋友，它是目前最理想的音效卡。除了可配搭五个喇叭一起使用外，随卡还有一张 Digital I/O Audio 扩充卡可与 SB live 连系，提供一个额外的 DigitalS-DIN 接口，支援未来推出的八声道喇叭。

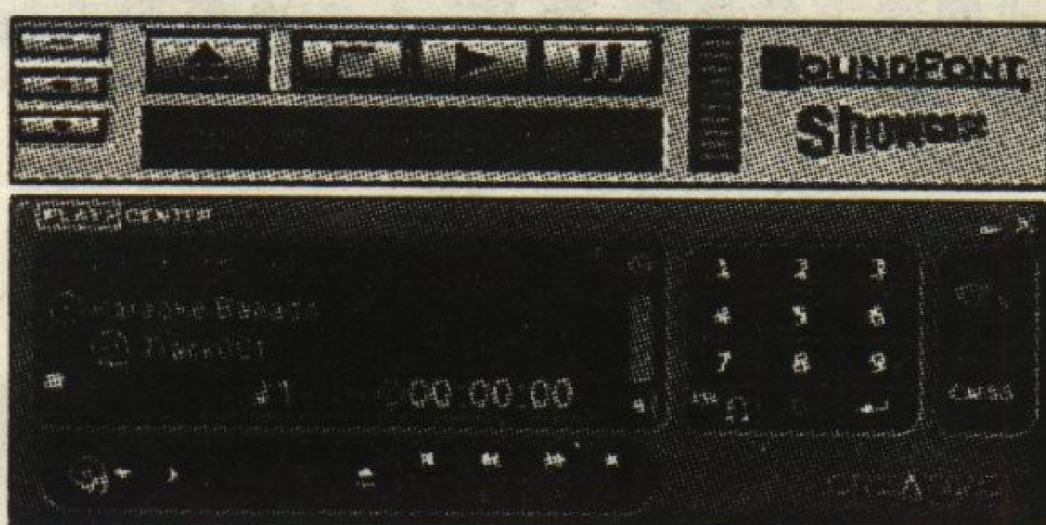


要处理八个声道的音响效果，音效晶体需要有极高的运算能力，SB Live 使用一颗高达 1000 MIPS 的 Emu10 K1 DSP(Digital Signal Processor)驱动器，它使用 0.35 微米制程，内置二百万个电晶片，据悉它是由新加坡政府代工制造，运算能力相等与一颗 Penitum 处理器。

EAX 游戏将陆续推出

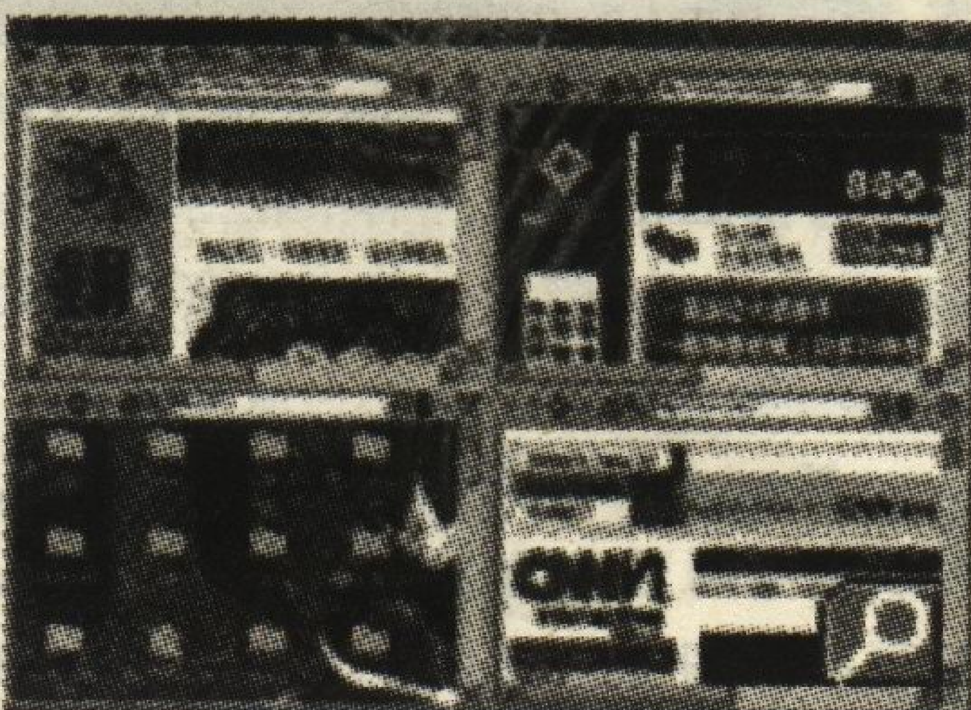
今年三月 Electronic Entertainment Expo.(E3)，Creative 得到着名游戏软件开发商 Accolade，GT Interactive's Epic Mega Games/Digital Extremes，Bungie 和 Fox Interactive 等顶力支持，现已有愈一百份以上的 EAX Developer Kit 分派到各游戏软件开发商。较受欢迎的有 Unreal，它是首只支援 SB Live 的电脑游戏，而未来还会有更多支援 SB live 的游戏陆续推出。

原装软件相当多



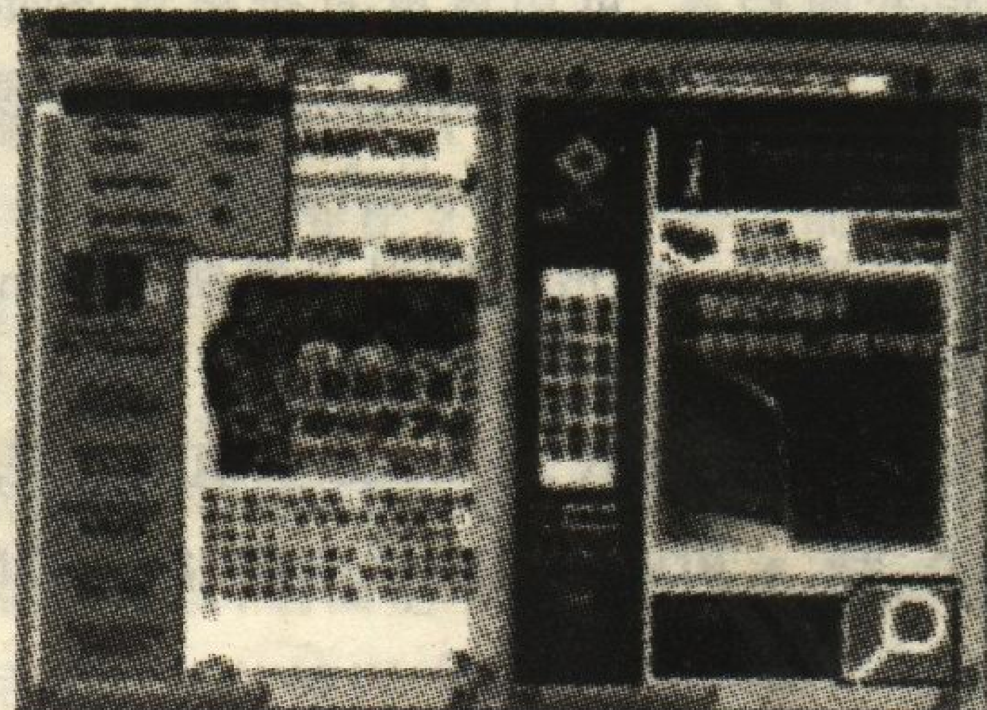
随 SB Live 附送的原装软件特别多，这亦是它最超值之处，例如作曲专用之软件 Cake Walk Gold 6.0，以及其他音乐播放软件 Play Center、Launcher、Audio HQ、Key Tar 和 Wave Studio。另外亦有 Epic Mega Games 的 Unreal 游戏试版，欲知 SB Live 更多资料，可浏览 SB Live 网址。

拥有多个视窗的浏览器 "Katie Scoft Scroll"



Katie Scoft Scroll 是一个由多个浏览视窗所组成的浏览器，最多可以同时浏览四个网页，让阁下在网上快速地找寻资料，或是有效率地比较多个网页的资料。这个程式是使用 IE 的引擎，所以用法和滑鼠右键的选项与 IE 一样，分别只是介面更加简单和易用。

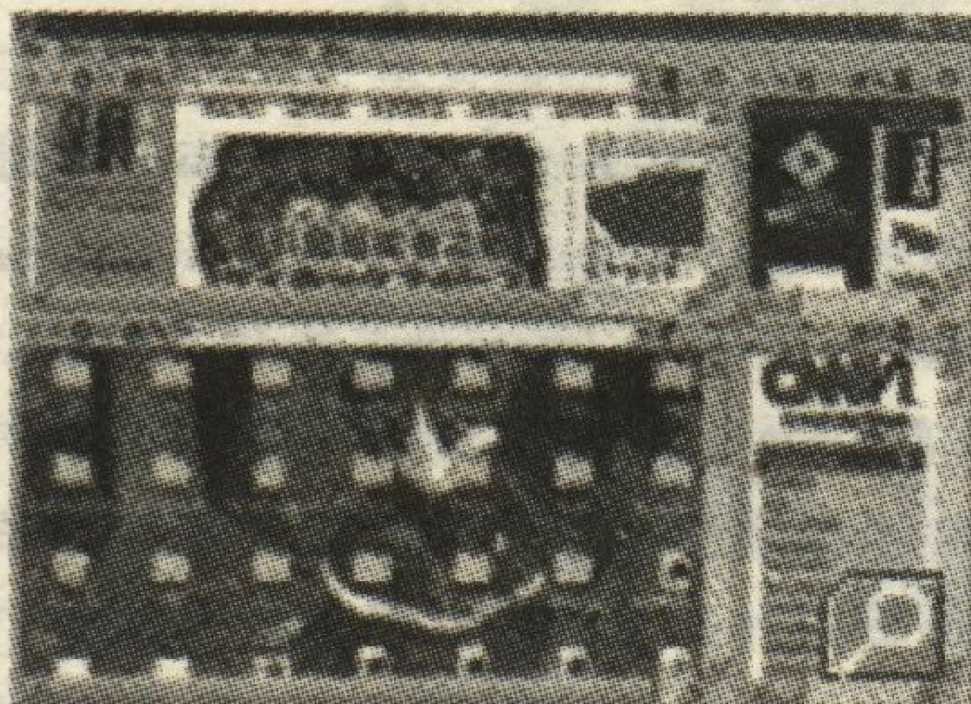
这个程式的介面其实就是将多个 IE 视窗混合为一，每页也有各自指定的网页和搜寻器，自定方法是按下拉式菜单的 View/Scroll Options，然后输入各个视窗的设定位置。



如觉得四个视窗是太多的话，可以减少为两个或者是三个，方法是按下拉式菜单的 View/2Panes 或是

软硬兼施

责编/ANGEL



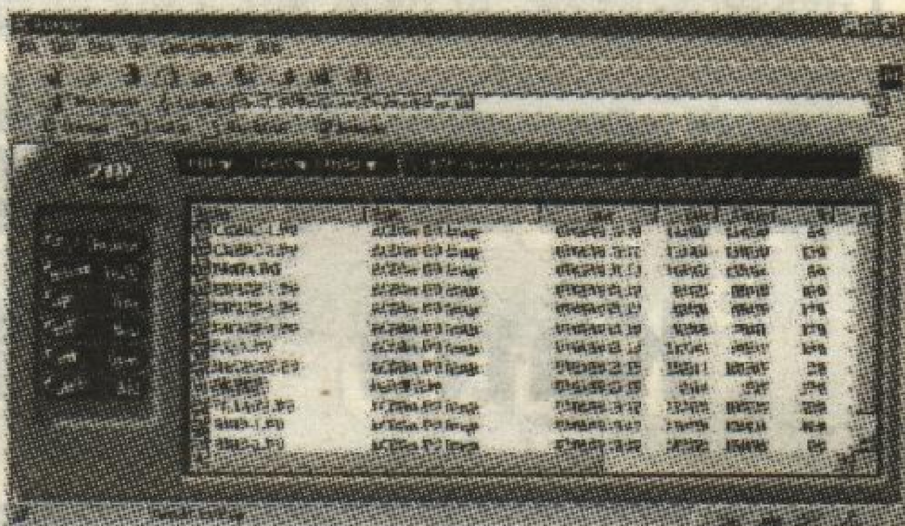
3panes。另外,可以用滑鼠拖拉中间来调较四个视窗的所占面积。

由于程式是使用IE的引擎,所以不同视窗版本便可能有不同效果。如果是使用Windows98,浏览视窗可以像资料夹一样,浏览硬碟或网络上的档案,而Windows98资料夹特有的背景和效果也可以见到。

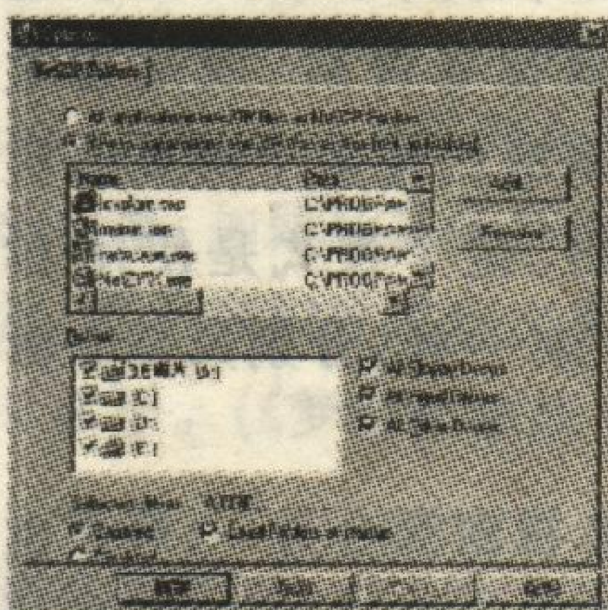
下载试用版:

ftp://ftp.katiesoft.com/katiesoft/scrollsetup.exe

网络压缩工具 "Net ZIP"



Net ZIP是应互联网而生的压缩工具,最早推出的Netzip只是浏览器的plug-in,为浏览器加入加压和解压之功能;最新的Netzip分为三部份,第一部份是原有的Netzip Web,即是用浏览器来作介面;第二部份是Net ZIP Classic,可以用外排的介面,与Winzip一模一样;第三部份是Netzip Folders,用法类似Zip Magic,Zip档案与普通的资料夹无异无别,只是资料夹的外貌多了Zip标记。

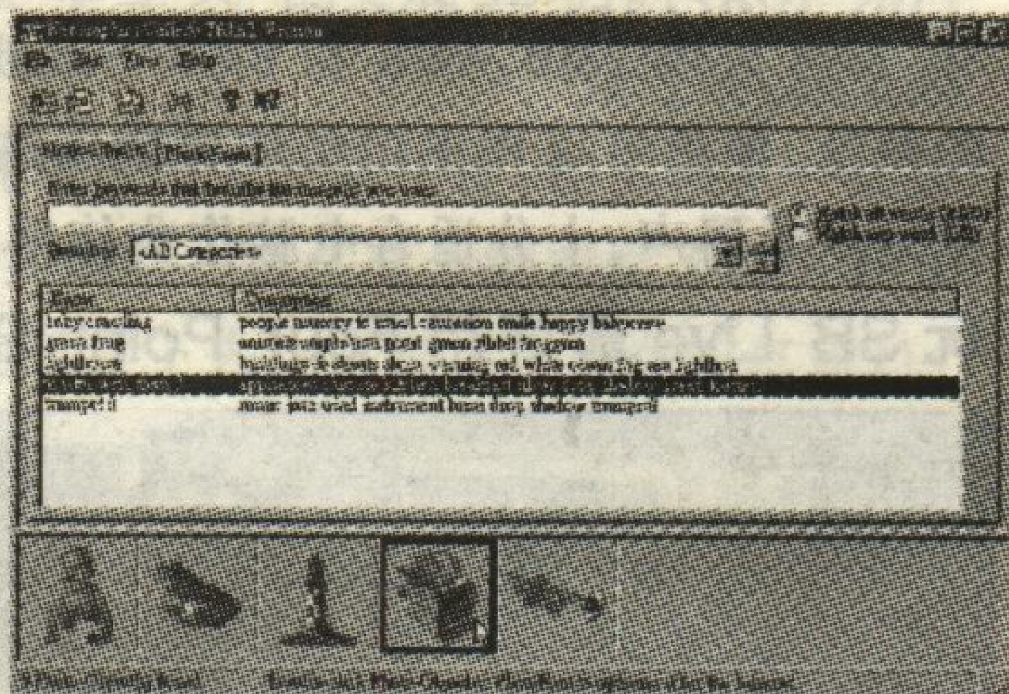


Netzip Web是Netzip的主功能,可以浏览网页上的Zip档案内的清单,并可以让阁下选择性地下载清单内的内容,或是即时进行安装。简单来说,即是先浏览,后下载。安装Netzip后,Netzip便会成为系统压缩程式,所有Zip档都会当成为有Zip标记的资料夹;如想变回档案,可用滑鼠右按钮选Systemtray的Netzip图示,在Options视窗核选Disabled,Zip资料夹便会变回档案。

Net ZIP Classic的介面与Winzip差不多,不过程式并未全面支援Drag&Drop,所以习惯使用Winzip的用家可能会不太习惯。加压时按Add图示;解压时先选取档案,然后按Unzip图示;如果是安装程式,按Install作直接安装。

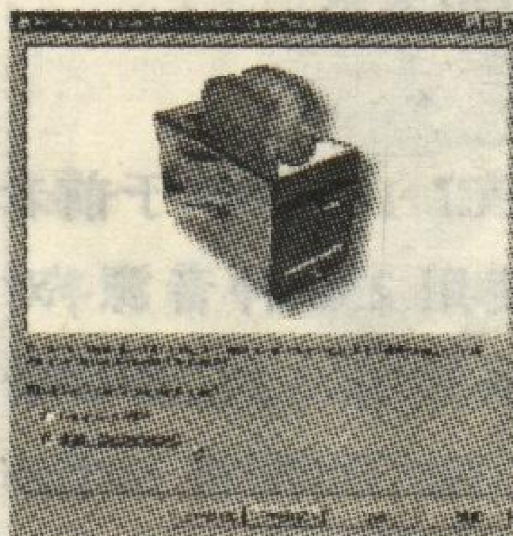
下载:ftp://ftp.download.com/pub/win95/internet/netzip63.exe

网页设计工具 "Net Graphics Studio"

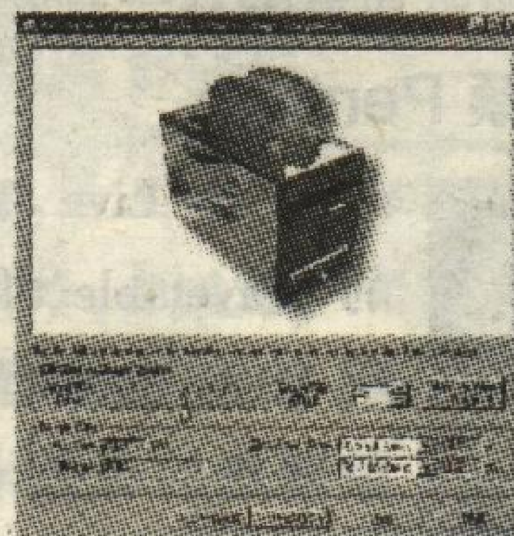


Net Graphics Studio专门帮助网页设计师制造适合网页使用的图片。这个程式分为两部份,一是图片资料库,阁下可以在图片资料库内找到不同种类的图片;另外是外挂的Net Graphic Optimizer,可减轻网页所用的JPEG和GIF档。

Net Graphic Gallery是一个图片资料库,图片由软件商提供,故质素非常之高;如想为文字加入贴图(Texture),可选Photo Fonts,如图所示,程式支援系统字体,所以中文字也可加入贴图。不论是物件或者是文字,可以按下拉式菜单的File/Exportto Internet,将图像送到Net Graphic Optimizer作调校。

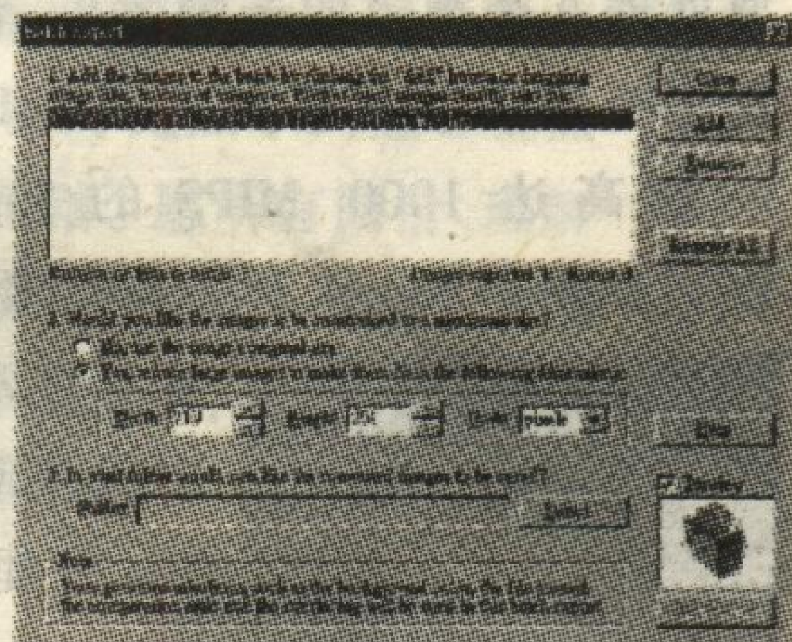


Net Graphic Optimizer是一个外挂程式,可以开启不同格式的图档,如psd、png、tga... 等等;设定好图像尺寸入后,可转变成网页所使用的GIF或是JPEG档。





减轻GIF和JPEG的方法完全不同,GIF最多只支援256色,减轻GIF的最佳方法是减少颜色使用;JPEG支援16M色,减轻JPEG的方法是增加压缩度。调校图片时会有预测质素和下载时间供参考,阁下可在两者之间取得平衡。



程式支援Batch Export,可将一大堆图档在同一个设定下转换成Gif档或者是Jpeg档。

下载:http://www.hemera.com/download/software/trial/ngstv20.exe

《96 年下半年合订本》
已隆重上市

《电子游戏与电脑游戏》自诞生以来受到社会各界广大玩友的热情支持，这其中既有一直关注它成长发展的老读者，又有最近才对它情有独钟的新朋友。近日来，编辑部不断收到读者的来信反映已无法买到 1996 年 7 月至 12 月的各期杂志，针对这种情况本编辑部特决定推出《'96 年合订本》。

《合订本》汇集了 96 年本杂志的所有内容，大 16 开本，480 页 封面封底经过重新设计，非常精美。



欢迎邮购
免收邮费

定价 28元

邮购地址

西安市雁塔路南段 11 号
发行部(收) 邮编:710054
咨询电话:029－7809070

注意，本书现仅余少量存货，欲购从速，勿失良机！

物超所值 永久珍藏

98 年上半年合订本

将于 10 月下旬上市

超大容量 500 页
精印超豪华装订 定价仅 28 元

汇集了 98 年 1－6 月号杂志中的精彩内容，无论在实用性还是在收藏性方面，都有着宝贵的价值。

留住精彩的每一瞬间，记住我们是永远的朋友!!

邮购地址

西安市雁塔路南段 11 号
发行部(收) 邮编:710054
咨询电话:029－7809070



所有格斗游戏迷请注意

在格斗游戏的天地里，究竟谁才是真正的 No. 1？
当你拥有本书的时候，便会得到
答案!!!

汇集迄今为止所有格斗游戏大作，系统、出招、连续技等滴水不漏，开发秘话、设定原画全新亮相！

一个令人眼花缭乱的格斗世界在本书中展开，一个强者的梦想将会由此实现！

全书共224页，售价仅为22元！

欢迎邮购，免收邮费！

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)
邮编：710054　咨询电话：029－7809070
②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。

THE BIBLE 格斗秘笈 FIGHTING



(以上为暂定封面图案)

邮购信息

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》 原定价22元　优惠价15元	《电子游戏典藏本》 原定价25元　优惠价20元	《电子游戏最新指南与攻略之一》 定价：22元
电子游戏《秘技宝典·续》 原定价18.80元　优惠价10元	《电子游戏与电脑游戏'97上半年合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之二》 定价：22元
《电子游戏与电脑游戏'96合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏与电脑游戏'97下半年合订本》 原定价28元　优惠价22元	《电子游戏最新指南与攻略之三》 定价：22元
《电脑游戏最新指南与攻略》 定价：22元	《电子游戏技巧(3)》 定价：10元	《电子游戏最新指南与攻略之四》 定价：22元　免邮费

因暑期已过，所以部分书目的优惠措施已终止。长期以来，邮购业务得到广大读者的支持，在此谨致谢意。

以上书目免收邮费，因数量有限，欲购从速！！

①邮购地址：西安市雁塔路南段11号　发行部(收)　邮编：710054
②注明邮购书名及册数，字迹清晰工整以免误寄。
③如有因邮寄失误而未能收到邮购书目的读者请打咨询电话：029－7809070

黑色/细胞

机种：SS　类型：RPG　厂商：NEC　媒体：CD-ROM

黑羽、白羽……
宿命的传说！
全新的世界观，
SS 上最后的神话！











BLACK/MATRIX

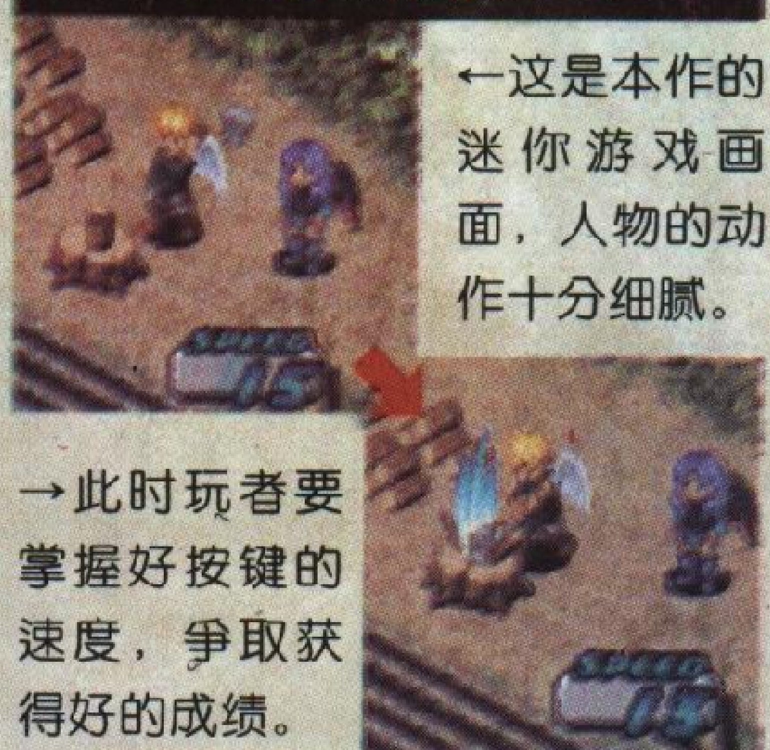


本作主人公









←这是本作的迷你游戏画面，人物的动作十分细腻。

→此时玩者要掌握好按键的速度，争取获得好的成绩。



众多的迷你游戏





ISSN 1004-373X





9 771006 865009 10 >

■ 统一刊号：ISSN 1004-373X / CN 61-1224/TN ■ 定价：6.50元